prestižní magazín počítačových her

LEVEL®

3CD za stejnou cenu

plakát Lary Croft

12 · 2000 | VI. ročník | cena 60 Kč · 80 Sk | s CD: 170 Kč · 225 Sk

Na **3 CD** naleznete nejnovější demoverze a **plnou verzi** strategické hry **KKND 2: Krossfire**.

HITMAN

Přichází nepozván, odchází nepoznán...

TOMB RAIDER 5

Poprsí Lary popáté už nudí

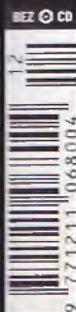
BATTLE ISLE 4

Pokračování slavné strategie, tentokrát ze slovenských luhů

NO ONE LIVES FOREVER

Sexy špiónka na stopě monstrózního spiknutí

+soutěž o PlayStation 2



3ditOrial

Když jsme v redakci přemýšleli o tématu pro tento měsíc, uvědomili jsme si, že připravujeme poslední Level tohoto tisíciletí. Proto jsme se rozhodli pro článek o počítačích nové generace, počítačích, které jsou postaveny „zatím" pouze na nejrůznějších teoriích a pro mnohé z nás nepochopitelných výpočtech. Ale o tom tady mluvit nechci. Teď se chci zamyslet nad tím, co pro nás jako časopis znamená tenhle přechod mezi tisíciletími. Myslíte si, že se Level nějak změní? Bude lepší, nebo horší, změní se zčistajasna lidé, kteří se podílejí na jeho tvorbě? Nechci vám a vlastně ani sobě brát iluze, ale buďme realisté. Level, ať už tento nebo příští, bude stejný jako před měsícem, dvěma. Možná se v dohledné době dočkáte změny grafické úpravy, částečného přeorganizování stavby časopisu, možná se začátkem jara dostane i na nové nápady v obsahu CD (konkrétně nechci nic prozrazovat ani slibovat), ale to bychom mohli připravit klidně i v půli roku, kdyby to tak vyšlo. Rozhodně jsme s tím nečekali na „nové milénium", jak se dnes trochu teatrálně pojmenovává přechod do dalšího tisíciletí. Poslední Level tohoto tisíciletí může být zajímavější než ty ostatní snad jen v případě, že ho někdo za sto dvě stě let najde zahrabaný mezi spoustou předpotopních cédéček a řekne si: „Jé, časopis z konce minulého tisíciletí," a věnuje jej muzeu knih a časopisů. No, možná se to opravdu stane...

Ale mluvím tady zase o konci roku, o tom, jaké to bude, a přitom jsem ještě ani nezačal s nákupem vánočních dárků. Jestli na mě nějak změna toho bláznivého datumu dopadne nebo ne, nevím, je to teď pro mě zatím ještě daleko. Ale pravdou je, že my se spolu na stránkách Levelu uvidíme právě až v tom příštím tisíciletí. Přeji vám tedy hezké svátky a především hodně zdraví. Ostatní už si můžete nějak obstarat sami, to vám nemusím přát. A jestli to nebude na cenzuru, v příštím Levelu vám řeknu, jak jsem ten „přechod" prožil já.

Jan Herodes
šéfredaktor

»Chip v hlavě po deseti letech«

1. Jak bude podle vás vypadat počítač za 10 let?
2. Na jakém formátu budou hry?
3. Myslíte, že se v počítačích objeví organické součástky?



Jan Herodes

1. Za deset? To je hrozně krátká doba. Podle mě se nijak zásadně nebudou lišit od těch stávajících, jenom budou rychlejší a možná menší. A určitě budou hezčí. Na to, jak počítač vypadá, se kouká už dnes. A čím dál tím více.
2. No, jestli bych měl popustit uzdu své fantazie, myslím si, že médium budoucnosti bude koule, jelikož jen tam můžete vměstnat maximum informací s minimem objemu.
3. Ony už jsou organické procesory i dnes, ale samozřejmě ne v praktickém použití (kromě případu několika čuňat). A jestli budou někdy protlačeny na komerční pole? Proč ne, dokážu si to představit.



Sv. Ondřej Průša

1. Tipoval bych naprostou miniaturizaci, takže všechno podstatné bude nahuštěno v displayi. S výkonem podle Moorova zákona.
2. CD pár let vydržela, DVD vydrží ještě déle. Než se někomu podaří prosadit nový formát, to uplyne ještě hodně vody.
3. Určitě, ale nemyslím si, že to bude za deset let. Organický povlak na mé klávesnici, který funguje lépe než screensaver s heslem, se nepočítá.



Petchrr Bulíř

1. Pokud nedojde k nějakému revolučnímu objevu, bude všechno akorát o trochu rychlejší, což se bude týkat, jak pevně doufám, hlavně internetu. Také bych uvítal placatější monitory.
2. DVD, ale si budou trochu menší, oboustranná média s větší kapacitou.
3. To si neumím dost dobře představit. Určitě by bylo zajímavé, kdyby místo kabelů byly střeva a místo větráku plíce, ale v tom případě bych nechtěl dělat servisního technika.



Radek Friedrich

1. Doufám, že za 10 let se mi bude na psacím stole válet koule žhavé plazmy trvale připojená na net bez nutnosti platit telefonní poplatky.
2. Na DVD se toho vážně vejde hodně, takže tenhle formát vydrží do té doby, než někdo přijde s ještě rychlejším/lepším/kapacitnějším médiem.
3. No, já osobně už pár organických součástek v počítači mám. Od té doby, co mi dovnitř upadl kus rohlíku se salámem, žije uvnitř prosperující kolonie mně neznámých živočichů.



5toneh3nge

1. Parametry takového ideálního počítače budou vypadat asi takhle: 90–60–90. Jak říká níže Igraczech, důraz bude především na design. A logo Apple? To bude mít ten počítač vytetované na zadnici. ☺
2. Je více než jasné, že za deset let lidstvo natolik dospěje, že počítačové hry budou považovány za ztrátu času a přežitek, kterým jsou již teď. Proto se s počítačovými hrami, stejně jako s redaktory budeme moci setkat už jen v muzeu, takže je tato otázka irelevantní.
3. Spíš bych řekl, že v našich organických součástkách se objeví počítače. Cyberpunk's not dead!



Igraczech

1. A jak vypadal před deseti lety? Nejspíš to bude úsporný terminál, bude mít větší důraz na design, nulovou modulárnost a bude na něm logo Apple ☺
2. Ampulka s měňavě zabarvenou tekutinou, kterou přes vakuový ventil nalejete přímo do „liquiddisku". Bude se to jmenovat FORM. Fill-Once, Read-Many.
3. Možná. Váhám mezi biologickými čipy a systémy založenými na práci s fotony. To jsou ale všechno prehistorické technologie ve srovnání s tím, co mám zrovna v hlavě (obrazně řečeno). Jen to hodit na digitální papír od Xeroxu...



Tomb Raider Chronicles s.40

Tak dlouho se přidávalo, až rendlík přetekl a Lara se připálila na beztvarou komerční hmotu. Originalita a rozlehlost původních Tomb Raiderů je již věcí minulosti. Už by to konečně chtělo něco nového.



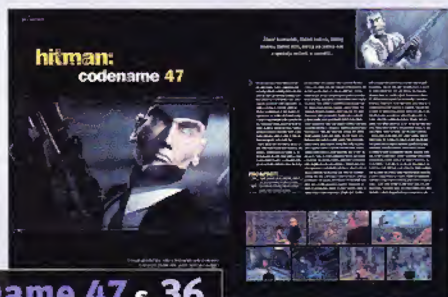
Soutěž o PlayStation 2 s.120

Nejúspěšnější konzole současnosti slaví svůj vstup do nového milénia a vy můžete být společně s námi při tom. Stačí jen správně zodpovědět několik otázek a můžete se stát jedním z prvních šťastných majitelů nové konzole.



Počítače budoucnosti s.12

Tak, konec druhého tisíciletí se konečně blíží – a ti, kteří ho omylem oslavili před rokem, to můžou prohlásit za generálku a oslavit ho znovu. Přišel čas podívat se do minulosti a zamyslet se nad budoucností.



Hitman: Codename 47 s.36

Žádní kamarádi, žádná rodina, žádný domov, žádné děti, holky na jednu noc a spousta večerů o samotě. I takto by se dal popsat život nájemného vraha ve hře Hitman: Codename 47.



No One Lives Forever s.46

Stejně jako Austin Powers, ďábelská parodie snad na všechny špionážní filmy, je i hra No One Lives Forever velice vydařenou a poutavou zábavou. A navíc v hlavní roli je pěkná číča!

obsah


ALCATEL
08-09
Alcatel
OK



Čau, Levelmaní!

Začalo to asi před třemi roky. Můj brácha překecal taťku, aby mu koupil Level. Potom mu ho táta kupoval skoro pořád. Asi po třech měsících jsem poprvé viděla hru Tomb Raider. Moc mě to nevzalo. Za rok tomu bylo jinak – rozstříhala jsem všechny bratrovy Levely, jenom kvůli Tomb Raiderovi (sorry). Zahrála jsem si každý leveláčký demo Tomb Raidera, ale moc mi to nešlo, tak jsem se na to za chvíli vybodla. Samo že jsem nevěděla, co je vlastně účel hry. Bylo mi i jedno, že nemáme 3Dfx kartu, ale chtěla jsem (a chci) k Vánocům Tomb Raidera 3.

Zmínku o Tomb Raiderovi 4 jsem zase četla v Levelu. Byla jsem hotová, když brácha zrovna v tý době přestal přemlouvat tátu, aby kupoval Level. Od té doby se do stránek Levelu dívám jenom v supermarketech. Jste pořád lepší (strana 42 je super nápad). Dnes se sice kdykoli můžu připojit na internet – je tam toho online hodně, hodně moc – ale je fakt, že bych radši měla zase Level.

Konečně jsem se dostala k tomu, co vám už chci konečně říct (napsat). Je to lehký. Vyplývá to z celý strany. Moc bych vám byla vděčná, kdybyste mi poslali pár řádek (stránek?) o Tomb Raiderovi 1, 2 a 4. Taky jste jednou v Dopisech psali o několika tisících (7 000 – pozn. edit.) Lar v životní velikosti. (A co to bylo v říjnovým Levelu o Tomb Raiderovi 4? Slyšeli jste o filmu Tomb Raider?) Pokud náhodou nechci nějak moc, byli byste hodný, kdybyste mi to (něco málo) poslali. (...)

Hana Čінčerová, Matějov

»Nepíšu vám, abych vám lezl ještě dál do redakční [censored], jako to dělal ten náboženský fanatik v posledním čísle, ale proto, že už mě fakt [censored].«

Milá Hano a všichni ostatní příznivci Tomb Raidera, v souvislosti se sedmi tisíci plakáty Lary Croft v životní velikosti bychom vás rádi požádali o laskavost – nepište si o ně, prosím. Poněkud jsme podcenili reakci z řad čtenářů a několika nevinnými vtipy jsme na sebe přivolali nekonečnou lavinu žádostí o zaslání plakátů (patří nám to). Nejvíce ovšem zkouší slečna sekretářka, která poslední dobou otvírá téměř výhradně prosby o zaslání plakátů Tomb Raidera nebo plyšového Pikachu. Většina dopisů vypadá v posledních několika měsících přibližně takto: „Pošlete plakát!" V lepším případě je přiložena rovněž známka a obálka. Šéfredaktor se rozhodl vyhlásit výjimečný stav a zakázal v rubrice Dopisy jakékoli další vtipy na toto téma, proto vás prosíme – nadále se obracejte výhradně na milda.zemanu@nadvlada.cz, adresu místního distributora plakátů Lary Croft v životní velikosti, plyšových Pikachu, levných značek cigaret a Becherova bylinného likéru.

Co se týče několika řádek o Tomb Raiderovi – prostřednictvím dopisů žádné informace nezasíláme (tj. ani české manuály, starší návody, rady a oxeroxované stránky Extáze a další s počítačovými hrami související záležitosti). Nicméně můžeme poradit internetovou stránku The Croft Times (http://www.ctimes.net), která je téměř nevyčerpatelnou studnicí informací o Laře Croft a zároveň jakýmsi rozcestníkem na další stránky příznivců Tomb Raidera. Zároveň v tomto Levelu jsme se ku příležitosti vydání nového dílu Tomb Raidera rozhodli dát jako jeden z plakátů Tomb Raider Chronicles. Tak, snad vám alespoň toto bude náhradou.

BTW: Rozstříhaná vydání Levelu... nejsme si jisti, zda bratr měl pro Tvé nadšení pochopení.

Začínáte mě [censored]!

Nepíšu vám, abych vám lezl ještě dál do redakční [censored], jako to dělal ten náboženský fanatik s vadnou přezdívkou (Koochy) v posledním čísle, ale proto, že už mě fakt [censored]. Mám připomínky k tomu, co se teď v Levelu začíná stále častěji opakovat. Z tak dobrého časopisu jste udělali časopis jménem Sliby chyby. Tím narážím na váš slib z minula. A nejen z minula. Vždycky, když slíbíte nějakou nakopanou hru, kterou ještě ohlašujete velkolepou reklamou – cituji: „BattleTech, propracovaný sci-fi svět obřích robotů a moderní techniky na příštím Level CD jako plná hra." Víte vy vůbec, jak to dokáže [censored], když se ráno ženu pro další číslo Levelu, a pak tam uvidím místo MechCommander nějakou prašivou hru jménem Master of Orion 2 a Mobility? A další věc, co mě [censored] – já, věrný fanda Levelu, který odebírám Level od prvního čísla, jak já k tomu přijdu, že teď, po takové době, měníte formát Levelu? Vždy jsem Level ukládal na poličku jedno číslo na druhé a teď mi z té hromady začnou vadně čouhat další čísla. Řekněte mi, který [censored] na to přišel? A znovu věc, která mě fakt [censored] – strana 42. Ti vyšinutí šlaušci, co pořád něco mají, už mě [censored]! Vy, úchyláci ze strany 42, se raději starejte o to, jak tu stranu na něco normálního použít, a né to vaše: „Za stranu 42 Matěj Sychra atd." S tím na mě nechoďte, taková [censored]. Zpět k věci,

Čaute Leveláci! Píšem vám postcard z Los Angeles. Dúfam, že sa vám bude páčiť. Dúfam, že tam daleko v Česku sa už pracuje na novom Leveli. Škoda, že v Amerike sa nedá zohnať tento bombový časák. Prišiel som sem hned po tom, ako sa skončilo E3. Pracujte na tom časáku, a keď prídem, tak si to určite kúpim.
S pozdravom Oto Sinkovic

která mě [censored] u plných her. Jestli tam příště nebude Might and Magic 6, tak mě [censored] tak, že jste to neviděli! Pak se to zas budete snažit zakrýt tím, že na titulní stranu dáte: „Na tomto Levelu dvě originální hry Zajíc v [censored] a Tetris – obě hry z roku 1990, to tu ještě nebylo." Omlouvám se za chyby v textu, nikoli však za nadávky. No nic, zdar, vy [censored], a už mě [censored]. Ani se nebudu podepisovat, protože mě fakt [censored].

S.R.T.M.

Máš opravdu bohatou slovní zásobu. Škoda, že čtenáři nemohou vidět všechna ta krásná slova, která byla odstraněna redakční cenzurou. Pravděpodobně hodně čteš, jen se v redakci neustále nemůžeme shodnout jakou literaturu – povinná četba to asi nebude, i když taková Vojna a mír od Lva Nikolajeviče Tolstého je také dobrá obsese, určitě si to někdy přečti, nebudeš zklamán.

Změna formátu Levelu nám vyhovuje zejména z estetického hlediska, protože s těmito stránkami se grafikům snáze pracuje a časopis následně lépe vypadá. S tím, že nový formát bude vyčnívat z hromady starších časopisů, opravdu nic udělat nemůžeme. Pokud jde o naše sliby, většina jich byla splněna (třebaže s měsíčním zpožděním), nicméně s MechCommanderem se prostě nic dělat nedalo, ale to už jsme vysvětlovali v minulém Levelu.

PS: Myslíš si, že děláme Level pro lidi co se chovají a vyjadřují jako ty? – úchyláci ze všech stran

Good Day, Commander,

řekl Cruiser ve Starcraftu těsně před smrtí. I já vás zdravím tímto doufám v Dopisech nikdy nepoužitým po-

Motto:

„Píši vám z jediného důvodu. V čísle 08.2k jste se v jednom z dopisů zmínili o tom, že u vás v redakci leží 7 000 kusů plakátů Lary Croft v životní velikosti. (...)"
Milan Musil, Brno

zdravem. Předem bych chtěl zdůraznit, že od prvního čísla jsem četl a kupoval kdysi perfektně podaný konkurenční časopis Score. Od nejistých začátků, po rychlý vzestup, zlatý věk a konečně nynější temnotu. Proč temnotu? Asi proto, že časopis nedělá jméno, ale redaktoři. Po kilometrech přečteného textu si myslím, že čtyři nejlepší jsou Andrej „Mamoulian" Anastasov, Jan „Ice" Eisler, Michal „Wolfík" Rybka a Ondřej – který nekomolí jméno – Malý. Tři z nich jsou v... hmm, normálně bych napsal pLevelu, ale už to asi nebude vhodné. Prostě, válcujete konkurenci, když ani z nostalgie u ní nezůstanu. Vlastně i ta nostalgie se s Andrejem, jehož sloh bych jakýmkoliv přirovnáním znevážil, přesunula do Levelu. Jako nový čtenář mám pár připomínek: společně se starou redakcí jste mohli přetáhnout i grafiky, Scoretem je radost listovat, váš plátek se „jen" dobře čte. Když už jste u toho lanaření, proč tam ještě není Ice? Moc se mi nelíbí občas poloprázdné stránky. Kdyby se utracené místo sečetlo, akorát by vystačilo na nějakou kulturní vložku od Andreje. Kdo nečetl, nepochopí, co je dostat poznámku za to, že se při vyučování neustále blbě směje učitelům. Málo stránek věnujete recenzím, další konzolím. Hmm... konkurence se o nich moc nezmiňuje, kdo ji má, kupuje vás. Asi bez komentáře. Koutek zoufalců. Není, ale mohl by být. Techbox, fajn. Kultura – ten, kdo ji první v počítačovém časopise použil, nechť se vaří navždy v pekle. Zvykl jsem si. Chápu, že jste časopis pro všechny věkové kategorie, ale občas nějaké to vyhřezlé střevo, sežehnuté přirození nebo mozek letící po schodech by mi vyhovovaly. Bohužel, ostatní by začali řvát něco o rádoby siláckých řečech. Jsou buďto moc mladí, nebo moc staří, nevím. Score mi zatím otisklo všechnu mou nezvykle častou a ručně pracko podepsanou literu (dva dopisy). Jestli tento dopis neotisknete, dejte ho prosím přečíst redaktorskému Big Billovi Andrejovi.

Milan Růža, Brno

Doslov: Za adresu doktora Uhéra nabízím jakoukoli originálku dle vlastního výběru. Pište na mail ady2@volny.cz. Plavu si v krvi a je mi dobře. Zasvěcenci chápou, co chci říct.

Vyhřezlá střeva, sežehnuté přirození, mozek letící po schodech... Bohužel, tahle doba je už dávno pryč, stejně jako se v problémech potácí Score. Pokud jde o grafiku, nám naopak vyhovuje grafická podoba Levelu, to je prostě věc názoru. Mimochodem, prázdné místo je pouze vizuální klam – poměr textu na stranu je vyšší, než byl v minulém designu. Koutek zoufalců postrádá v době masivního rozvoje internetu smysl, kdo by také chtěl čekat na odpověď po několik měsíců, během kterých si to stejně vyřeší sám. A jen tak mimochodem, první kulturní článek v počítačovém časopise se jmenoval Barker a otisklo jej Score č. 1 v lednu roku 1994 – Andrej Anastasov Ti ale peklo určitě vyčítat nebude.

Doslov: Ing. Uhér se bohužel přestěhoval do Humpolce.

Ahoj redakce Levelu!

I když píši asi v pořadí druhý dopis v životě, přesto jsem se k jeho napsání odhodlal. Vyprovokován jsem byl dopisem pana Štěpána Benyzovského z Levelu 08.2k. Zejména pasáž jeho dopisu o překladech her do našeho mateřského jazyka mě udivila a utvrdila v přesvědčení, že onen pán má zřejmě mylné představy o populaci našeho státu. Jak již ze statistik vyplývá, bohužel jen velmi nepodstatná část našeho obyvatelstva umí obstojně anglicky. A to někteří lidé do statistik lžou. Já mám také, dokonce úředně, potvrzeno, že umím dva cizí jazyky písmem a slovem částečně, ale prakticky neumím vůbec nic. Také se nedomnívám, že většina čtenářů vašeho (nebo našeho?) časopisu jsou studenti nebo absolventi vysokých škol, ale naopak, i méně jazykově vzdělaná část populace hraje počítačové hry, není-li v převaze. A proto se nenechte otrávit (vy asi nenecháte, že) a překládejte a překládejte, seč vám síly stačí, můžete i víc. Věřím, že naprostá většina čtenářů je Vám neskonale vděčná. I když v poslední době se asi probudila firma JRC a ohlašuje více lokalizací do češtiny než obvykle. Přesto, vámi překládané hry jsou neporovnatelně levnější. Cena bohužel v naší lokalitě hraje nemalou úlohu. Hry nejsou vlastně moc drahé, ale naše platy jsou moc malé. Také byste mohli přeložit více a ještě více strategií. Asi se Vám zdá, že v nich je málo angličtiny, a tak překládat je nestojí za to a je to zbytečné. Ale uvažte, že by překlad netrval zase tak dlouho. Co říkáte? Strategie neprávem opomíjíte. Strategie! Strategie! To je vše. Váš současný čtenář a předplatitel. Doufám, že i budoucí? Neberte to osobně. Záleží to na penězích a na tom, zda mě do té doby nevyhodí manželka z bytu. Neboť: „Pořád sedíš u toho počítače, nic neděláš a hraješ a hraješ." Nejsem váš typický předplatitel, neboť je mi 55 let, ale to nevadí, názor je názor. I když, každý předplatitel dobrý, ne?

Stanislav Václavek

Není to nízká hladina našich platů, ale národní ekonomika, která nám neumožňuje nakupovat počítačové hry. Naše platy jsou dostatečně vysoké ve vztahu k hrubému domácímu produktu, ale jejich výše neodpovídá ceně počítačové hry, která je dovezena ze Západu. Protože je kupní síla obyvatelstva České republiky velmi nízká, investuje se velmi málo prostředků do překladu počítačových her – jednoduše je nikdo nekupuje.

V názoru na výuku cizího jazyka se pravděpodobně neshodneme. V současné době vychází studenti ze středních škol vybaveni pouze gramatickými znalostmi a obecnou slovní zásobou (charakteru televize, dveře, okno, křižovatka, banán, policista) v rozsahu přibližně 2 000 slov. Co byste s tím chtěl pořídit? Jedinou „way to go" je doplnit slovní zásobu externě – a nejlepší cestou jsou právě hry a internet. Troufám si tvrdit, že převážná část redaktorů a spolupracovníků Levelu se naučila pasivně anglicky zejména z počítačových her. Ale protože víme, že největší problémy hráčům činí velké textové útvary (když člověk hledá každé druhé slovo ve slovníku, samozřejmě ze hry nic nemá) typu adventure nebo RPG, překládáme převážně počítačové hry založené na dialogu – což je pro nás dostatečná zátěž, protože to děláme interně. A bylo by na místě si uvědomit, že zajistit, přeložit a zejména otestovat hru typu Might and Magic 6 nepatří právě mezi nejjednodušší záležitosti, přesto překlady (a na strategie určitě také dojde) samozřejmě budeme dělat i nadále, ale znáte to... „Vždy se najdou Eskymáci ochotní poradit obyvatelům Konga, jak se chovat v době tropických veder." (S. J. Lec)

»Vždy se najdou Eskymáci ochotní poradit obyvatelům Konga, jak se chovat v době tropických veder.« (S. J. Lec)

Čau Levele,

tenhle dopis budu směřovat časopisu jako takovému, ne jen ke konkrétním redaktorům, a také zareaguji na úvahu v čísle 08.2k od Štěpána Benyzovského. V podstatě to smísím dohromady. Štěpán měl určitě pravdu v tom, když říkal, že byste neměli zanedbávat kulturu. To je určitě pravda, nicméně byste ji neměli úzkostlivě rozšiřovat na úkor ostatních rubrik, abyste ji náhodou nezanedbávali. Je dobře, že ji máte, ale nezapomínejte, že jste hlavně magazín o počítačových hrách a věcech, co s tím souvisí. Souhlasím i s tím, že je správné snažit se zařadit počítačové hry mezi kulturu, ale nikdo nesmí očekávat, že za dva roky bude hotovo a všichni budou hry uznávat. V hlavách dnešní generace, která vládne



Ahoj Level! Malý pozdrav z malé války. Teda z „mírové mise". Ještě to tu není ve stylu Command & Conquer, to by sem nikdo nejezdil. Není nad dobrou simulaci nebo strategii na výkonném PC. Pařte a pište dál (podpis nečitelný) P. S.: Rybka umí psát.

světem (tj. 30 až 60 let), což jsou ti, kteří jsou na místech ovlivňujících přijetí her do kultury, jsou počítačové hry pouhou hračkou pro zkrácení dlouhé chvíle a absolutně neuznávají, že by mohly být duchaplné a že by jimi autoři mohli ventilovat do podvědomí světa své originální a převratné myšlenky a že by na lid mohly mít větší účinek než Matrix nebo Titanic.

Bude ještě dlouho trvat, než se to změní. V podvědomí většiny lidí jsou hráči počítačových her pouze pobláznění puberťáci, kteří se neumějí bavit o něčem jiném než o hrách a vzdalují se realitě. Posláním Levelu je prolomit bariéru a ukázat světu, že dnes jsou hry mnohem pokročilejší, mnohem duchaplnější a kvalitnější než kdykoliv předtím (nemám na mysli hratelnost). Stejné problémy budou jednou s Matrixem a virtuální realitou nerozeznatelnou od skutečnosti. Ano, lidé mají strach z takových vynálezů. Všichni mají strach z umělé inteligence daleko překračující intelekt člověka. Všichni se bojí, že bude Země vypadat tak jako v těch nejodvážnějších sci-fi. Ne vždy jde technika s lidskou přirozeností dohromady. Tento strach je přirozený a je dobře, že ho máme, ale neměli bychom to přehánět. A i v dobách budoucích budou magaziny, jako je dnes Level, plnit toto poslání a budou veřejnosti ukazovat, že se nemají čeho bát. Ale nejdůležitější je, abyste teď v půlce cesty usnuli na vavřínech. Ještě je dlouhá cesta a vy ji musíte projít. Lidé již přijmuli Windows, internet (i když se ještě nesmířili, že ho nemohou ovládat) a je na čase, aby přijmuli i počítačové hry. Potom je tu ještě vedlejší účinek tohoto poslání. Nezapomeňte, že vás čtou hlavně lidé, kteří hry již přijali, a tak byste neměli být časopis plný kázání a propagandistických blábolů. Tudy cesta nevede. Snažte se vytvořit časopis, který v zásadě vyhovuje všem skupinám. No, to by bylo všechno. Osobně se moc těším na Štěpánovu další úvahu a vy se snažte zdokonalovat, jenom vám to prospěje.

Michal Schmalz

»Chápu, že jste časopis pro všechny věkové kategorie, ale občas nějaké to vyhřezlé střevo, sežehnuté přirození nebo mozek letící po schodech by mi vyhovovaly.«

Lidé vždy měli strach z nových technologií. Kdysi dávno nenápadný zlatník z Mohuče, jakýsi Johanes Gutenberg, vypiloval z kvádříku zlata první literu, vyrazil ji do kovového plechu a kolem udělal formu z hlíny. Když se mu ze slitiny olova a dalších kovů podařilo odlít dostatek písmen, koupil starý vinařský lis, který vlastními silami upravil, a posléze vysázel a vytiskl dvacet prvotisků Bible – inkunábulí. Po celou dobu práce provázely Gutenberga pochybnosti, zda svět jeho vynález přijme. Zda písmo neztratí svůj posvátný charakter, zda se tištěné knihy budou moci rovnat rukopisům. Usilovně pracoval na vylepšení technologie knihtisku, dokud zcela nevyčerpal své finanční prostředky. A protože měl spoustu dluhů, přišli později právníci a celý vynález zabavili. Gutenberg zemřel chudý a sám.

Stojíme před podobným problémem – je zde skupina lidí, která počítačové hry veřejně spojuje s proměnou životního stylu a dalšími „negativními" změnami. Životní styl se ale změnil také ve chvíli, kdy se člověku podařilo ulovit prvního mamuta, rozdělat vlastnoručně oheň a opéci si biftek s anglickou slaninou (no, takhle přesně to možná nebylo) atd. Nemůžeme si dovolit zůstat na místě. A současná společnost zná jen dva směry – nahoru, anebo ven.

Milý Levele,

tak jsem si zase po měsíci koupil Level a hrozně jsem se těšil, že si zahraji vaši plnou hru Seven Kingdoms. Bohužel mě čekalo nemilé překvapení. Nejdříve jsem Level rozbalil (podotýkám, že byl pečlivě zabalený v igelitu jako vždy) a zjistil, že CD 2 je nějaké divné. Když jsem se podíval blíž, vypadalo to, jako když ho pomočí pták. Bohužel tomu tak nebylo. Po zevrubnější analýze jsem zjistil, že je toto CD silně odřené, což samozřejmě uznáte, že není pro hru ideální. Jelikož jsem měl již tu čest se s takovými typy CD setkat, neházel jsem flintu do žita a zkusil umístit CD do své mechaniky. Autorun se nespustil (což mně bylo jakž takž jedno), ale co mě „dožralo", bylo to, že prý setup.exe, auto.exe a 7k.exe nejsou platné aplikace Win32. Tak vám pěkně děkuju. Vyhodil jsem 170 Kč do... Váš časopis je sice dobrý, ale plná hra je plná hra. S takovou si mě jako pravidelného čtenáře nezískáte. Proč jsem si jen nekoupil něco k jídlu?!

Adolf Fabián

P. S.: Už si vás nekoupím.

P. P. S.: Nikdy více.

P. P. P. S.: Omluvte gramatické chyby, píšu to rychle (6 981 úhozů za minutu) a nemám čas to kontrolovat.

Jak na podobné argumenty reagovat? Představte si, že jednou přijdete hladoví domů a manželka vám s omluvou předloží připálenou večeři. Vy se na ni úkusem podíváte a řeknete něco na způsob „Promiň, lásko, žijeme spolu už téměř dvacet let a až do dnešního dne bylo všechno bezva, ale ta připálena večeře, to jsi mi neměla dělat – zítra se zastavím u právníka a podám žádost o rozvod."

Možná by nebylo na škodu stručně popsat, jak Level vzniká. Každý měsíc se tiskne přibližně sedmdesát tisíc (!) časopisů, které je třeba vytisknout na rotačce, rozřezat, poskládat dohromady a správně slepit. CDčka se musí odvézt do lisovny, zkontrolovat, vylisovat, dále je třeba vytisknout, vyřezat a slepit obaly, do kterých se hotová CD ukládají. Následně jsou časopisy zavařeny do igelitu, svázány do balíků a naskládány na palety, v nichž se vezou do distribuce.

V celém procesu je přibližně tisíc míst, kde může dojít k chybě – špatný tisk, zmuchlaný papír, stránky nalepené v nesprávném pořadí, špatně vyřezané obaly na CD nebo obaly na CD se špatným potiskem a mj. se také může stát, že se některé CD poškrábe. S tím opravdu nemůžeme nic udělat? Nechat všech sedmdesát tisíc výtisků přivézt do redakce, zkontrolovat, opatřit známkami, ručně psanou adresou a donést na poštu je opravdu nereálné, nehledě na to, že by se tím množství „chyb" určitě jenom zvýšilo.

Nejjednodušším řešením je poslat poškozené CD na adresu redakce a obratem bude samozřejmě spolu s omluvou posláno CD nové, ale více s tím udělat nemůžeme. Snažíme se, aby takovýchto CD bylo co nejméně, ale...

Za redakci časopisu Level

Mirek Zeman





POČÍTAČE BUDOUCNOSTI

MICHAL RYBKA

Tak, konec druhého tisíciletí se konečně blíží – a ti, kteří ho omylem oslavili před rokem, to můžou prohlásit za generálku a oslavit ho znovu. Přišel čas podívat se do minulosti a zamyslet se nad budoucností. U počítačů je to poměrně jednoduché; principy, na kterých byly založeny, jsou převelice staré, ale vlastní počítačová technologie je velmi, velmi mladá – je jí sotva něco přes padesát let – a to není ani jeden lidský život. Druhé tisíciletí bylo tisíciletím vědy a techniky, cestování a poznávání. Ale nebylo tisíciletím kybernetiky a počítačových technologií – tím bude možná až tisíciletí příští, tisíciletí, které nás teprve čeká.

Představte si budoucnost. Ne tu, která přijde zítra, pozítří, za týden či za rok. Představte si pořádně vzdálenou budoucnost – jak budou vypadat počítače, se kterými (ne)budeme pracovat za sto, za pět set let? Jaký budou mít výkon a schopnosti? Jaký budou mít dopad na nás a na naše vidění světa?

Každá úvaha mířící do budoucnosti musí brát v potaz dvě strany problému: Možný vývoj technologie a zároveň také její možný dopad na společnost. Jedna věc je objev a ovládnutí nukleární energie a zcela jinou záležitostí je její praktický dopad na vybraná japonská města za druhé světové války. Technologie představuje moc, jejíž povaha je inertní, může být využita i zneužita. Online svět může mít podobu místa s personalizovanými službami, svobodou šíření informací a přímou demokracií; může to být svět ovládaný tajnými službami, hackerskými mafiemi či zběsile fízlující policejní stát z Orwellových nočních můr. Kniha „1984" je šílenou vizí stalinistického systému – kdysi přehnaně paranoidní, dnes realizovatelná. Nikdo nedokáže systematicky monitorovat pohyb a konání čtyř miliard lidí – jenom nesmírně výkonný počítačový systém. Jenom brutální pole serverů dokáže vyhodnocovat pohyb lidí prostřednictvím mobilních identifikačních náramků a statistickými metodami zjišťovat, kteří lidé se spolu setkávají a pravděpodobně tvoří sociální skupiny. Jenom nesmírně propojený systém, který v každém úřadě, obchodě, v každém východu z metra registruje váš osobní ID kód a hlídá, zda jste si náhodou nenechali identifikační biočip vyoperovat anebo ho hacknout a kód změnit – jenom TOHLE dokáže naplnit nejšílenější sny a vize diktátorů, kteří mohou přijít po Stalinovi a Hitlerovi.

Futuristické konference, kde se probírá budoucnost technologií a lidstva vůbec, pravidelně nekončí shodou. Vůbec, mají sotva větší hodnotu než nějaká scifistická párty. Proč? Přečtěte si fantastickou literaturu devatenáctého století a srovnejte ji s tím, co nás potkalo ve století dvacátém. Jakékoliv hádání budoucnosti je pouhou spekulací a přemýšlivý amatér má zhruba stejnou šanci jako sofistikovaný vědec. V padesátých letech se soudilo, že svět v roce 2000 bude plný automatů a tu a tam najdete nějaký počítač, který bude mít IQ 4000 a bude s vámi konverzovat sto padesáti jazyky. Autonomní robotičtí služebníci kolem nás nehopkají, zato počítač najdete kdekoliv – můžete začít na svém stole a pokračovat přes mikrovlnku, pračku, mobilní telefon až po pitomou „chytrou" nabíječku baterek (i když IQ 4000 na nich najdete nanejvýš jako sériové číslo). A obrovská expanze internetu? Virtuální světy? Tušil o těchto věcech v padesátých létech někdo něco? Pokud jste se nedávno dívali na klasické sci-fi Zakázaná planeta, viděli jste nejnovější hit budoucnostních superlidí – vysílačku s mikrofonem, který vypadá jako sprcha. Vedle superneutronových paprskových vrhačů, ovšem.

Zahodíme proto debaty na téma, jak bude vypadat společnost a software. O tom lze celkem spolehlivě tvrdit pouze to, že o tom spolehlivě nelze tvrdit naprosto nic. Možná dojde k virtualizaci lidských myslí do nekonečných snových světů. Možná budou lidé cestovat mezi planetami jako vysoce soustředěný proud informací. Možná se vzdají fyzické podoby a možná ne. Možná přijde nějaké hnutí, třeba jako Hnutí za pravého člověka, a po vzoru mnoha fanatických (ovšem jen dobro mínících) hnutí z minulosti uvrhne celou civilizaci do iracionálního středověku nové formy. O tom všem zde mluvit nebudeme. Budeme mluvit jen a jen o možných podobách počítačového železa – tedy pokud bude vůbec možné ještě o „železe" mluvit.

VŠECHNO JE POČÍTAČ

Zatímco filozofové a mystikové bádají nad otázkami, jaké že to má nesmrtelná duše fascinující vlastnosti, a malují tetraedry, pyramidy, kruhy a další útvary úchvatným způsobem nevysvětlujícím nic, měla matka příroda po mnoho milionů let trochu jiné starosti. Šlo jí v podstatě o to, aby se biočichové po povrchu planety pohybovali alespoň trochu organizovaně a podnikali alespoň trochu smysluplné akce – aby se dokázali orientovat, zjistit, kde je jídlo a odkud by radši měli jít pryč, jak objevit partnera k rozmnožování a třeba i jak si při chůzi nezaplést okončetiny do vánočky. Nic z toho nepředstavuje triviální problém, a když sledujete soudobé pokusy s autonomními roboty, zjistíte, že se matka příroda (na rozdíl od nás) zhostila těchto problémů s drtivým úspěchem. Živé organismy dovedou neuvěřitelně efektivně řešit problémy, na kterých si naše současné superpočítače vylamují zuby.

Pokud srovnáte lidské počítače s biologickými systémy, odhalíte zásadní rozdíl: Lidé navrhují počítače tak, aby byly konstrukčně hezké a potenciálně řešily velké třídy problémů. Příroda na eleganci návrhu tak trochu kašlala a biologické systémy vypucovala mechanismy evoluce do podoby, kdy jsou buď šíleně jednoduché, anebo naopak hrozně složité – ale fungují. Například sítnice oka obratlovců je navržena (z hlediska inženýra) strukturálně zcela naopak – světločivé elementy se nacházejí až pod zpracovávacími neurony – ale už samotná sítnice má masivní výpočetní sílu, která provede řadu základních operací s obrazem a viděnou informací pro mozek tak řečeno předžvýká.

Biočichové se na rozdíl od lidí nemohou jednoduše spolehnout na fyzikální zvyšování výkonu svých mozečků cestou hardwarového upgrade, například v centrálním nervovém systému se informace plazí místy pouhých 0,5 metru za sekundu, což je na hony vzdáleno rychlosti světla, které teoreticky mohou dosáhnout ve svých budoucích počítačích lidé (na hony = až sedmmiliónkrát pomaleji než dnes a šestsetmiliónkrát pomaleji než v budoucnosti). Informace je proto v centrálních nervových

systémech zpracovávána masivně paralelně, celý mozek „pracuje najednou" a není možné jednoduše oddělit nebo identifikovat bloky pro paměť a pro zpracování; není ani možné jednoduše oddělit informace, které mozek „pouze skladuje" a které „ho programují". Neuronové sítě, kterými jsou biologické systémy vybaveny, perfektně vyhovují pro vidění, slyšení, jednoduché plánování a koordinaci pohybu a spoustu dalších úkolů, které musí pes, člověk, kos nebo ještěrka řešit dennodenně. Naproti tomu poměrně obtížně a pouze přibližně řeší abstraktní úlohy, jako je odmocňování, logické vyvozování nebo abstraktní uvažování. Počítače hravě zvládly numerické úlohy a v šedesátých létech se zdálo, že když umí elektrovyčíslitělnaja mašína odmocňovat rychleji a lépe než 99 % lidí, bude patrně brzy rovněž chytřejší než 99 % lidí. Jenže život je o něčem jiném než o cirkusovém odmocňování se stopkami v ruce.

S postupem času matematici a počítačoví vědci objevili, že existují celé třídy úloh, které se řeší na počítačích klasické architektury velmi, velmi obtížně. Mezi ně patří třeba tak zvaný problém obchodního cestujícího, kdy „obchodní cestující" má najít nejkratší cestu z bodu A do bodu B a musí přitom projít řadou dalších míst, porůznu pospojovaných navzájem mnoha různě dlouhými cestičkami. Pokud je počet cestiček velký, rostou nároky na objevení optimální trasy více než polynomiálně. Jaké bylo zděšení, když se přišlo na to, že obyčejní hloupí brabenci dovedou tento problém vyřešit velmi rychle!

Proč to dělají? Protože třeba objevili kostku cukru a chtějí si nanosit kousky sladké bašty domů co nejrychleji. Jak to dělají? Děsivě jednoduše, jejich metoda je založena v podstatě na tom, že jich je mnoho. Brabenci jsou u kostky cukru a vydávají se na cestu domů. Na křižovatkách se rozhodují náhodně s tím, že preferují cestu, kde je více chemických značek jiných brabenců. Brabenec se rozhodne a kráčí, přičemž za sebou zanechává chemickou stopu. A teď pozor: Brabenci, kteří štrádují po kratších trasách, se stihnou na své pouti „otočit" vícekrát než ti, kteří mašírují štreky delší. Díky tomu se kolem kratších cest začne tvořit více chemických značek a tím pádem tam chodí více brabenců. Proces pokračuje a poměrně brzy už všichni brabenci chodí cestou nejkratší! Tato metoda není úplně přesná a brabenci nemusí nutně objevit absolutně nejkratší trasu, ale dost rychle eliminují ty dlouhé a chodí skoro optimálně. A protože brabenci nejsou vědátory z Haškovy povídky „Němečtí astronomové", nebudou zkoumat několik let, zda náhodou není nějaká cesta o pár centimetrů kratší. Je jim to fuk, hlavně aby byl cukr doma dřív, než ho rozmáčí rosa... Ukazuje se, že pragmatický přístup živočichů k hledání ne optimálních, ale „akceptovatelných" řešení má něco do sebe a dovoluje solidně řešit složité problémy optimalizace nebo analýzy signálů.

Také se ukazuje, že přechod z počítačů s jedním procesorem (klasický von Neumannův model) k paralelním systémům bude nevyhnutelný. Jednoprocesorové systémy se nedají urychlovat do nekonečna a více méně panuje shoda, že počítače budoucnosti budou masivně paralelní. Nemusí být dokonale paralelní jako neuronové sítě v našich hlavách, stačí, když se paralelizují úlohy, které jdou paralelizovat snadno. Už dnes mají procesory více souběžně fungujících pipelines, dokonce i grafické čipy mají jen vzácně jednu – počínaje akcelerátory 3dfx Voodoo 2 a nVidia Riva TNT máme dvě a ty nejnovější mají čtyři. I každá procesorová cache je „chytrá" a dokáže paralelně prohledávat svůj obsah. Multiprocesorové systémy doma nejsou ostatně nic nového, už staré Amigy měly několik nezávisle běžících specializovaných procesorů. A má je také Sony Playstation 2... To je ale jenom začátek, v prototypech byly postaveny například speciální „inteligentní" paměti, které nejsou o moc složitější než klasické RAMky, ale dovedou provádět samy o sobě jednoduché operace nad množstvím dat.

Paralelismus není jedinou technologií, která se inspirovala přírodou. Mezi další (a velmi úspěšné) patří adaptivní neuronové sítě a genetické algoritmy. Neuronové sítě dokážou samy „vypozorovat" pravidla pro rozhodování, aniž by byl znám přesný algoritmus, a dovolují sice pouze přibližné, ale zato velice rychlé vyhodnocování, rozhodování a řízení v reálném čase. Počítá se s jejich významným využitím v rámci robotiky, kde se ukazují jako pravděpodobně nejefektivnější nástroj pro realizaci vidění, slyšení a řízení motoriky robotů.

Genetické algoritmy simulují mechanismy evoluce v malém. Počítače klasických nebo neklasických architektur vytváří velký počet „jedinců" – možných řešení složitého problému – a v každém „evolučním kroku" zkoumají, zda je daný jedinec dobře nebo špatně adaptovaný z hlediska daného kritéria. Špatně adaptovaní zaniknou, dobře adaptovaní vytvoří potomky (s mírnými „mutačními" odchylkami) – a proces se opakuje do doby, než se najde jedinec, který odpovídá požadavkům zadání. V přírodě si můžete představit třeba Darwinovy pěnkavy, které mutují tak, aby jim zesílil zobák a ony se mohly dostat do plodů s pevnou slupkou; ve světě počítačů si představte třeba hledání minima nějaké funkce. Přírodnímu kritériu vyhoví jedinci s nejpevnějším zobákem a matematickému zase jedinci, kteří mají ze všech nejmenší hodnotu funkce. Tak jako tak, život je boj .

ZMENŠIT & NADUPAT

Žijeme v době, kdy „počítač" je cosi tvořené dráty a křemíkem. Posledních třicet let se počítače stále zmenšují, jsou rychlejší a výkonnější – přesně podle Mooreova zákona, který tvrdí, že se výkon a kapacita průměrného počítače zdvojnásobí každých 18 měsíců. Zákon zatím platí a i objevy v elektronické litografii dovolují posunout miniaturizaci o kousek dál. Firmy AMD i Intel mají zvládnutou a propracovanou technologii přizpůsobení architektury procesoru vysokým pracovním kmitočtům... ale každá legrace jednou skončí.

Teoretici počítačových technologií se mají. Tvoří si pomyslné počítače s pomyslnými vlastnostmi a zkoumají je. V reálu ale nejde sestavit každý počítač, který si teoretici sestaví v mysli – mnoho z nich není vůbec možné vybudovat. Proto byla vytvořena zvláštní kategorie tak zvaných fyzikálních počítačů, které reálně sestavit lze. Požadavky

na ně jsou (z hlediska matematické informatiky) velmi přísné, neboť musí respektovat zákony nejtužší. Ne, není to opoziční smlouva, jsou to elementární zákony fyziky:

- Maximální přenosová rychlost signálu odpovídá rychlosti světla. Ouch, dnes jsme omezeni rychlostí šíření elektronů v substrátu (což je mnohem méně než u světla), ale jak na konci článku uvidíte, jde o omezení do budoucnosti nejproradnější. Tento zákon limituje všechno možné – i za optimálních podmínek potřebuje světlo v 30 cm širokém počítači 1,76 nanosekundy na šíření z jednoho konce na druhý. Z toho plyne, že tak velký počítač může používat takt maximálně 568 MHz. Na vyšším kmitočtu mohou elementy pracovat pouze za předpokladu, že bude menší, anebo bude systém rozdělen na části, které budou operovat rozdílnou rychlostí. To je klasický model dnes – viz v Techboxu stále omílaný problém rychlosti jádra procesoru a kmitočtu sběrnice .
- Maximální přenosová kapacita kanálů je omezena Shannonovým teorémem udávajícím vztah mezi šířkou přenosového kanálu a mírou šumu (sakra, začíná přituhovat – pozn. redakce).
- Minimální velikost výpočetních elementů nemůže být menší než elementární částice.
- Celková hmota počítače nesmí přesáhnout hmotu vesmíru.
- Jednotlivé procesory musí být uspořádány nanejvýš trojrozměrným způsobem. Tato podmínka vypadá legračně, ale NESMÍRNĚ limituje architekturální možnosti počítačů, speciálně ve spolupráci s „minimální velikostí". Prakticky to znamená, že u velkých počítačů není možné zajistit stejně rychlé propojení všech procesorů – každý z nich má svoje „okolí" dané geometrií trojrozměrného prostoru, kde může vyměňovat informace rychle, a čím dále od sebe dva procesory jsou, tím pomalejší a horší je mezi nimi spojení. Při velkém počtu procesorů musí buď vedle sebe sedící procesory převzít ohromnou agendu výměny zpráv, anebo „objem kabeláže" hrozivě narůstá. (Mimochodem, napadlo vás už někdy, proč má mozek skoro kulový tvar se „zpracovávací" šedou hmotou na povrchu a uvnitř mohutně napěchovaný bílou vodivou „kabeláží"..?).

Mimo tyto legrácky narážíme na další potíže, například s chlazením. Každý pracující element produkuje určité odpadní teplo, které se musí někudy odvádět, neboť odpadní teplo puštěné ze řetězu škodí. U současných počítačů to je legrace, nasadíte na procesor Titana, Peltiérův chladič a v nejhorším pomůže lednička od Kryotechu – zamyslete se ale nad tím, jak bude problém vypadat, až budou procesory trojrozměrné, ve tvaru kostky! Odvádění tepla pak bude velký problém a chladící „kostra" znovu zhorší možnosti propojení mezi procesory a zvětší mezi nimi vzdálenosti... it's bad, too bad...

POČÍTAČ JAKO ŽIVÝ

Jednou z větví zabývajících s návrhem konstrukce počítačů budoucnosti je směr, který se mohutně inspiruje živými organismy – a to nejen pokud jde o principy, ale rovněž pokud jde o hardware. Celá záležitost začala relativně nenápadně v dobách, kdy se začalo vážně uvažovat o stavbě počítačových hradel z organických molekul. Taková molekula může mít tvar Ypsilon, dva konce jsou vstupní a jeden výstupní – na vstupech jsou dva elektrony, na výstupu jeden a celé to dělá funkci NAND.

Hezké, ale pak byla zjištěna jedna nemilá věc: Organické molekuly časem degradují a přestávají fungovat. Matka příroda to objevila také, a protože z ničeho jiného stavět nemohla, zinženýrovala protiopatření: Každá buňka pilně pracuje na své samoúdržbě, staré a churavé makromolekuly rozkládá a ribozomální fabriky pěkně produkují molekuly nové. Přibližně jednou za tři týdny tak každý neuron sakumprásk obnoví všechny své elementy.

Zdá se, že organikou inspirované počítače tak budou muset být nejen pěstovány (případně vyráběny biochemicky za pomoci geneticky speciálně upravených bakterií), ale rovněž budou muset dostat některé funkce autoreparace, které najdeme u živých organismů. Tato myšlenka není nijak ojedinělá ani ztřeštěná: Vyskytly se návrhy dělat organické kosmické lodě pro výpravy do hlubokého vesmíru, kde – po nějakých deseti tisíci letech – přijde schopnost rozložit, strávit a znovu vyrobit poškozené součástky jistě k duhu. Zvláště pokud uvážíme, že funkční životnost 50 let nepřetržitého provozu je u současné techniky spíše výjimkou.

Zájem vědců se soustředil i na takzvané DNA počítače. DNA počítač je velmi zvláštní: Necháte vyrobit speciální DNA, do které zakódujete svůj problém, vstup nalijete do teploučké pohodlné kádinky, zamícháte a máte výsledek. Jednotlivé řetězce DNA se vlivem schopnosti samosestavování (self-assembling) sestaví a vyřeší tak velmi rychle i „těžké" problémy (jako je „problém obchodního cestujícího" na začátku článku). Při zkoumání vlastností DNA počítačů se ale přišlo na řadu komplikujících faktorů – pro velké problémy je potřeba DNA mnoho, protože se většina řetězců může sestavit nedokonale (tedy ve smyslu výpočtu se problém vyřeší špatně). Také se přišlo na to, že některé části DNA jsou stabilnější než jiné, což činí kódování problémů do DNA poměrně obtížným. DNA počítače tak doposud zůstávají teoretickou zajímavostí, ale zdá se, že nesmírně pomůžou genetikům, kteří se dozví něco o informačně výpočetních vlastnostech „kódu života" – a to pomůže k hlubšímu pochopení toho, jak je DNA živočichů organizována a proč jsou některé mutace stabilní v čase, zatímco jiné ne.

Mimochodem – když jsme u té biologie – počítače dosáhnou výkonu srovnatelného s lidským mozkem (human equivalence) ve chvíli, kdy se jejich výkon ocitne na úrovni 1014 operací za sekundu (odhad Hanse Moravce). S pamětí jsou na tom počítače lépe – několik různých odhadů naznačuje, že lidská paměť využívaná pro vědomé znalosti má kapacitu přibližně 2 GB. Čili už váš dnešní harddisk si toho pamatuje víc než vy (ale ne asociativně, a proto je méně praktický).

KVANTOVÉ POČÍTAČE

Zmenšování počítačových součástek je možné jen po omezenou dobu – až se dosáhne takové velikosti (či

spíše drobnosti), kdy se začínají projevovat fenomény kvantové mechaniky. Kvantové fenomény se značně liší od „běžné fyziky", na kterou jsou lidé navyklí, jsou velmi zvláštní a těžko popisovatelné přirozeným jazykem (a aby se to nepletlo, nedozvíte se o nich nic ani na střední škole...).

Jedno ze základních pravidel „zdravého rozumu" říká, že věc se může nacházet buď v tom, anebo v onom stavu. Kvantové fenomény ale způsobují, že se element může nacházet v obou dvou stavech najednou – hovoří se o stavové superpozici. Kvantové mechanismy jsou vysvětlovány na zvláštním příkladu, který vás asi trochu zarazí: Představte si, že máte zdroj, který dovoluje vyslat jeden foton. Foton pak dopadne na polopropustné zrcadlo, kde se buď s pravděpodobností 0,5 odrazí, anebo s pravděpodobností 0,5 projde. K zrcadlu se pak umístí dva detektory schopné zaznamenat prošlý nebo odražený foton. Vše funguje, detektory detekují přílet fotonu s pravděpodobností 0,5 každý.

Nyní to trochu zkomplikujeme. Za polopropustné zrcadlo dáme dvě dokonale odrazivá zrcadla, která jak prošlý, tak i odražený foton nasměrují na další (pro obě trajektorie společné) polopropustné zrcadlo – a detektory posuneme až za ně. Délka obou trajektorií k druhému zrcadlu přitom musí být zcela stejná. Teoreticky by se nemělo nic změnit – na prvním polopropustném zrcadle se foton buď odrazí, anebo projde s pravděpodobností 0,5, od normálních zrcadel se odrazí vždy a na dalším polopropustném zrcadle se zase buď odrazí, anebo projde – zase s pravděpodobností 0,5. Pozorování detektorů by se nemělo změnit – ale změní se. Ve skutečnosti foton dopadá vždy pouze do jediného, s pravděpodobností 1! Chová se tak, jako by se zároveň odrazil i prošel. Pokud se jedna z cest zablokuje neprůhledným materiálem, pravděpodobnost zásahu obou detektorů se vrátí opět „do normálu" a je 0,5 versus 0,5. Foton nějakým způsobem „prošel oběma trajektoriemi". Technicky se hovoří o tom, že foton je v koherentní superpozici jak v procházejícím, tak v odraženém svazku.

Podobným způsobem je možné uvést do superponovaného stavu atom, který se nachází zároveň ve dvou elektrických stavech. Obecně se systému, který lze uvést do superponovaného stavu „0" i „1" zároveň, říká „quantum bit" neboli „qubit". Z qubitů se dá postavit cosi nesmírně zajímavého: Předpokládejme, že z qubitů sestavíme registr obsahující například tři qubity. Normální registr může obsahovat jedno binární číslo, nula až sedm. Každý z qubitů se ale může nacházet v superponovaném stavu, takže qubitový registr může obsahovat až osm čísel najednou. (Není to o nic divnější než samotná existence qubitů.) Zajímavé je to, že pokud přidáváme další a další qubity, roste počet současně obsažitelných čísel exponenciálně – obecně lze uložit do N qubitů až 2N čísel zároveň. Přitom pokud provedeme nad qubitovým registrem nějakou operaci, provádíme ji nad všemi obsaženými čísly najednou! To znamená, že kvantový počítač dokáže v jediném výpočetním kroku provést operaci nad 2N vstupními čísly superponovaným způsobem uloženými v N qubitech zároveň.

Zdálo by se, že to je mírné vylepšení oproti klasickým počítačům, kterým by stačilo více času a více paměti. Ano, ale exponenciálně více času a paměti! Exponenciální nárůst je šíleně rychlý a problémy, které s velikostí vstupního zadání vyžadují exponenciálně větší množství času nebo paměti, jsou označovány jako těžké (hard problems). Nejsou neřešitelné, ale na jejich klasické vyřešení by bylo často třeba delšího času, než je doba existence vesmíru. Jakékoliv vylepšení konvenčních počítačů vede k vzrůstu výkonu pouze v násobcích, nikoliv exponenciálně. Kvantové počítače tak představují kvalitativní změnu; je to zcela odlišná technologie, která nemá s dnešními počítači moc společného. Narazil jsem dokonce na názor, že padesát let existence počítačových technologií je pro vývoj zcela nového hardware a algoritmů pouze matoucí zátěží . Kvantové počítače dokáží výkonným způsobem řešit právě těžké problémy, ať už jde o optimalizaci nebo třeba o louskání šifer. Ty jsou dnes povětšinou založeny na problému faktorizace velkých čísel – je nesmírně snadné vynásobit mezi sebou dvě stomístná čísla, ale je nesmírně těžké rozložit stomístné číslo na jeho násobitele – nejdelší faktorizované číslo mělo 129 míst. Stát, který úspěšně vyvine výkonný kvantový počítač, bude moci celkem nerušeně číst tajné zprávy – na rozdíl od ostatních zájemců, kteří by k prolomení jeho zpráv potřebovali stovky tisíc let...

Stavba kvantových počítačů ale není snadná, jednotlivé pracovní elementy jsou jednotlivé atomy nebo fotony. Mnoho problémů je spojeno se stabilitou, kdy často při pokusu o „čtení" výsledků dojde k porušení kvantového systému a ztrátě informace. Potíže působí vliv okolních částic, teploty apod. a dosud nejsou příliš propracovány ani algoritmy detekce a odstraňování chyb, protože ty klasické nejsou příliš použitelné. Zatím se v laboratořích nestaví celé počítače, ale spíše se zkoumají kvantové vlastnosti a technologie, které je dovolují cíleně ovládat.

A i když někteří teoretici tvrdí, že vlivem šumu okolí, ztráty přesnosti dané měřením apod. se nikdy nepodaří postavit složitější kvantová zařízení, optimisté tvrdí, že funkční kvantové počítače by mohly být hotovy během několika desítek let.

NAPROGRAMUJ SI VLASTÍ ŽIDLI

Zvládnutí kvantových vlastností hmoty v rozsáhlém měřítku dovoluje nejen stavbu kvantových superpočítačů, ale také vytvoření čehosi, co je nazýváno programovatelná hmota (programmable matter) a s čím jste se mohli setkat například v Alpha Centauri pod názvem „nanit". Programovatelná hmota využívá kvantových efektů pro „simulování" hmoty a dovoluje tak měnit fyzikální vlastnosti výchozího substrátu do nejrůznějších podob. Programovatelná hmota může být podle Wila McCarthyho založena například na křemíku. S postupem času dokáží lidé využívat vlastnosti křemíku více a více: V prehistorii si dělalo z křemene sekeromlaty, dnes se obohacený křemík používá pro výrobu polovodičů. V budoucnosti by mohl vhodně strukturovaný křemíkový materiál posloužit pro tvorbu kvantových „kapsiček" (quantum well), do kterých

je možné ve třech dimenzích polapit elektrony tak, že chování polapených elektronů převládne nad chováním ostatních částic. Představa této hmoty vypadá tak, že by šlo o jakousi trojrozměrnou síťku z velmi jemných vláken silikonového gelu – zhruba o hustotě balzy – která je převážně „prázdná". „Prázdnota" pak slouží k vytváření kvantových bodů, do nichž se futrují elektrony. Specifická vlastnost kvantových bodů je v tom, že elektrony v nich polapené se chovají tak, jako by byly součástí atomu, ačkoliv neobklopují žádné atomové jádro. Tím mohou „simulovat atom". Jaký? To se nadefinuje počtem elektronů a geometrickým uspořádáním kvantových „kapsiček". Normální atom má sférický tvar – ale ten, který vznikne „naprogramováním", může mít tvar kostky, tetraedru, může obsahovat mnohem více elektronů, než by mohl mít jakýkoliv reálný atom. Co kvantový bod v mřížce substrátu, to jeden „naprogramovaný atom" – a výsledná hmota pak může mít vlastnosti v přírodě zcela nevídané. Může být superreflexivní, měnit barvu podle okolí (a tedy „neviditelná"), může být mnohem tvrdší než diamant (tuto „hmotu" nazývá McCarthy kouzelným termínem impervium) – a hlavně, vlastnosti hmoty lze přeprogramovat chytrou distribucí elektrických nábojů, bez nutnosti měnit vlastní substrát.

Hmota, která vznikne programováním substrátu, se svými vlastnostmi může podobat existujícím materiálům, ale může vytvořit i nové, zcela nevídané a úžasné. Od reálných vzorů se ovšem „naprogramovaná" hmota trochu liší – její hustota odpovídá stále silikonovému substrátu a vlastnosti se mohou vytratit. Pokud budete například urputně mlátit baseballovou pálkou do naprogramovaného „železa", s postupem doby bude ztrácet vlastnosti železa, až se nakonec změní v pouhý silikonový substrát. „Naprogramované železo" je ovšem na rozdíl od originálu lehoučké a nerezaví – a navíc: S jistou mírou nadsázky lze říci, že strukturu hmoty lze přátelům rozeslat e-mailem... a nový počítač si upgradovat tak, že si prostě stáhnete program pro novou strukturu z nějaké informační supersítě. A až vás počítač omrzí, přeprogramujete si ho do podoby sedačky, koupací kachničky nebo třeba Marilyn Monroe.

Supertermonukleární výbuch na vašem pracovním stole Fyzik Seth Lloyd se zamyslel nad tím, jak by mohl vypadat „vrcholný počítač". Ten nejlepší, absolutní, nepředstižitelný. Podobné úvahy nevychází z tak zvaných konstrukčních principů, kdy se vědec zabývá myšlenkou, jak daný systém zkonstruovat, ale z tak zvaných limitních principů, kdy vychází z toho, co už zkonstruovat nelze. Výsledek jeho úvah vypadá bizarně – až na hranici přičetnosti. Představte si nesmírně žhavý (nesmírně žhavý = miliarda Kelvinů) balík gama záření, který pulsuje na vašem stole. Tento krajně divný počítač se skládá z vysokoenergetických gama fotonů; informace je v něm kódována jejich trajektoriemi, zpracování obstarají jejich srážky s elektrony a pozitrony; výstupy čte detektor záření a vstup obstarává miniaturní gama dělo. Lloyd se jako fyzik zaměřil hlavně na omezující otázky vztahu energie, objemu a teploty. Podle Lloyda je rychlost počítače omezena energií, kterou má k dispozici. Počítač provádí operace, které jsou založeny na přepínání minimálně dvou logických stavů, „0" a „1". Zde je ale limit – počítač je omezen rychlostí danou přeměnou fyzikálního stavu odpovídajícího „0" na fyzikální stav odpovídající „1" a naopak. Z hlediska kvantové fyziky je jakýkoliv objekt – včetně počítače – prostě soubor balíků vlnění různých složených frekvencí. Frekvence je vztažena k energii Planckovou konstantou, takže pokud má vlnový balík širokou dostupnou škálu energií, je vytvořen z velkého množství různých frekvencí. Vzhledem k tomu, že všechny tyto vlny interferují navzájem, může se výsledná amplituda měnit velice rychle. Na druhou stranu, malé množství dostupných energií znamená poměrně malé množství různých frekvencí a následně rovněž mnohem pomalejší změnu stavu.

Vzhledem k tomu, že počítač nemůže obsahovat záporné energie, energie obsažená v bitu nemůže být větší než celková energie počítače. V roce 1998 Norman Margolus a Lev Levitin z MITu spočítali, že minimální čas nezbytný pro přepnutí bitu je Planckova konstanta dělená čtyřnásobkem energie. Lloyd vyšel z této teorie a vytvořil myšlenkový model laptopu s celkem přijatelnou hmotností jeden kilogram. Celková energie tohoto laptopu je dána známou rovnicí $E=mc^2$. Pokud by došlo k přeměně hmoty laptopu do formy zářivé energie, měl by počítač k dispozici 1017 joulů ve formě fotonů. Pokud by byla celá tato energie soustředěna do jediného bitu, mohl by se podle Lloyda přepínat během 10–51 sekundy! Nicméně kvantoví fyzici se domnívají, že nejkratší čas, během kterého může k přehození bitu dojít, je Planckův čas 10–43 sekundy (což je rozpor, který dosud nebyl rozřešen).

Přepínání jednoho bitu je hezké, ale počítače neoperují na jediném bitu. Pokud by kilogramový laptop obsahoval více než miliardu bitů, přepínal by se každý z nich pomaleji než Planckův čas – zato by se jich přepínalo více, takže celkový počet přepnutí v čase zůstane stejný. Důsledek? Lloydův počítač by byl schopen provádět 1051 operací za sekundu. Dnešní 500 MHz laptop provádí přibližně 1000 paralelních přepnutí v každém cyklu, což dává řádově asi 1012 operací za sekundu. Lloydův laptop by byl 1039 krát rychlejší! Tento počítač by byl podle Lloyda schopen během nanosekundy vyřešit problémy, které by současným superpočítačům zabraly celou dobu od vzniku vesmíru! Dnešní počítače jsou podle Lloyda velmi pomalé proto, že pro výpočty používají jen nepatrnou část své celkové energie – elektromagnetickou; většina masy počítače ho prostě „jen drží strukturálně pohromadě".

Kouzelná vlastnost Lloydova laptopu je v možnosti jeho dalšího urychlení přidáním další hmoty, což by zvýšilo energii dostupnou pro počítač. Pokud uděláte z kilogramového laptopu tunový sálový počítač, budete mít k dispozici tisíckrát větší výkon. Tento laptop má navíc vlastnosti kvantového počítače, takže dokáže řešit obrovské množství složených stavů najednou, takže některé problémy, jako je faktorizace velkých čísel, dovede

řešit výrazně rychleji než jakýkoliv dnešní počítač. S takto silným počítačem je možné simulovat celý vesmír na úrovni hvězd nebo velký kus hmoty na úrovni atomů – a to nemluvíme o hrách .

Kapacita paměti tohoto počítače souvisí s entropií a množstvím rozlišitelných stavů uvnitř počítače. Čím větší množství informace chcete do systému uzavřít, tím více stavů je potřeba. Entropie – míra neuspořádanosti systému – je přitom rovna míře informace v systému obsažené. Dokonale prázdný a čistý byt má minimální entropii, ale zároveň obsahuje jenom minimální množství informace; v bytě zaharaburděném může být obsaženo informací až hanba. Lloyd předpokládá, že jeho „laptop plný světla" bude zabírat objem jednoho litru. Podle Planckových rovnic pak může „litr světla" obsahovat až 1031 bitů, což je 1020 krát více, než obsahuje běžný desetigigabytový harddisk. Moderní počítače mají podle Lloyda nízkou kapacitu proto, že ukládají informaci nesmírně redundantně. Každý bit je zakódován magnetickou doménou, která se skládá z milionů atomů, což je neefektivní.

Lloydovy pozoruhodné myšlenky se setkávají s řadou problémů. Jedny jsou technické – jak udržet a kontrolovat tak obrovské množství energie, další se týkají méně zjevných technických omezení. Už jen kostka o objemu jednoho litru má hranu 10 cm a informace v tomto počítači se šíří „pouze" rychlostí světla, které na cestu počítačem potřebuje 3,10–10 sekundy, což omezuje přenosovou rychlost na „pouze" 1041 bitů za sekundu – a to je mnohokrát méně, než činí výpočetní výkon (1051 operací za sekundu). Lloydův počítač musí být z tohoto důvodu nutně navržen jako masivně paralelní...

Čert vem rychlostní omezení v tomhle vesmíru..!

NEBEZPEČÍ PŘETAKTOVÁNÍ A PŘEKOMPRIMOVÁNÍ

Jak už bylo řečeno na začátku, jedním z fundamentálních limitů počítání je konečná rychlost šíření smysluplné informace, která byla Pánem Bohem nebo Komisí pro Tvorbu Tohoto Vesmíru zkrouhnuta na rychlost světla. S tím není možno dělat vůbec nic, leda zmenšovat a zmenšovat a tím zkracovat vzdálenost mezi aktivními prvky. S rychlostními limity mají problémy řidiči, matka příroda konstruující biologické mozky, současní inženýři konstruující PC i budoucí inženýři stavějící Lloydův notebook.

Ovšem – přetaktování a urychlování patrně nevyhyne. Pokud se rozhodnete trochu namasírovat Lloydův notebook a tím mu dovolit o něco rychlejší fungování, je ho možné vzít a stlačit, a ještě víc a ještě víc, aby k sobě měly elementy blíž a blíž... až z něj nakonec bude černá díra. Pokud vezmeme náš superžhavý kilogramový laptop a stlačíme ho tak, že z něj vznikne černá díra, bude doopravdy maličký – napříč bude měřit nějakých 10–27 metru. Takový počítač je vskutku pro každou kapsu, až na to, že si zachovává původní hmotnost – takže to, zda jste ho nechali doma nebo ne, poznáte podle toho, že v jednom případě budete mít prázdnou náprsní kapsu a v druhém budete mít rovněž prázdnou kapsu, ale bude v ní kilo zátěže (do doby, než černoděrový počítač propadne mezi atomy vláken).

Dobře, ale černá díra je jako počítač poněkud hloupá, neboť co se dostane pod její „horizont událostí", je prostě nafurt spolknuté. Co černá díra schvátí, to už nikdy nenavrátí, že? Úniková rychlost z horizontu událostí je rychlost světla a žádná smysluplná informace se nám z černoděrového počítače nemůže vrátit. Zdá se, že zde ale možná jakési řešení existuje. Geniální fyzik Stephen Hawking v roce 1970 vyvodil, že se černé díry mohou vypařovat tím, že emitují světlo a elementární částice ze svého horizontu. Tomuto záření se říká Hawkingova radiace. Míra vypařování je přitom nepřímo úměrná hmotnosti černé díry, supermasivní se vypařují extrémně pomalu (udává se řádově asi 10100 let), maličké se vypařují velice rychle. Termodynamika říká, že každé zářící těleso musí mít entropii, a v roce 1972 Jacob Bekenstein spočítal, kolik entropie musí černá díra mít. A pokud tuto entropii dokonale využijeme k uložení informací, pak jeden kilogram černé díry může obsahovat přibližně 1016 bitů.

Podle klasické fyziky je informace, která zmizela v černé díře, ztracená pro zbytek vesmíru. Gordon Kane z Michiganské univerzity ale upozorňuje, že podle moderních fyzikálních teorií by se v ní mělo dít něco, co informaci zachová. Lloyd se domnívá, že informace o tom, jak černá díra vznikala, může být „zapsána" na horizontu událostí, možná v podobě stlačených stringů – asi tak jako stlačené špagety. Ukazuje se, že pokud bude Lloydův notebook stlačen na velikost černé díry, bude čas nezbytný na šíření informace po jejím povrchu přesně roven času nezbytnému pro přepnutí jednoho bitu. Lloyd proto považuje černoděrový počítač za absolutní vrchol vývoje, za „poslední počítač", a to navíc dokonce sekvenční. Představa o tom, jak by tento šílený počítač mohl fungovat, je ještě vágnější než u Lloydova notebooku. Vstup by mohl představovat počáteční stav materiálu a program by mohl ovlivňovat způsob, jakým se bude nucen počáteční materiál zhroutit do černé díry. K výpočtu dojde během hroucení; výstup se pak přečte jako Hawkingova radiace z rychle se vypařující černé díry. Je to takový „počítač pro jedno použití" .

Tak takhle může skončit rozvoj počítačů, zde se zastaví vývoj podle Mooreova zákona – superžhavého balíku gamazáření na stole nebo u mikroskopických černých děr. Dále už podle našich fyzikálních znalostí postupovat nelze. Dosud nikdo nemá nejmenší představu o tom, jak by se měly podobné myšlenky realizovat, ale možná se je podaří doopravdy zvládnout. Pokud bude Moorův zákon dodržen, tyto „poslední počítače" by mohly spatřit světlo světa přibližně za 200 let...

Zdroje: New Sciencist, Nature, Science, History of AI, Qbit.Org, DNA Computing

ultimaworldsonlineorigin

ORIGIN SYSTEMS | ELECTRONIC ARTS

Ultima Online spustila před několika lety skutečnou lavinu on-line RPG her a nyní už se jich vyrábí snad více než klasických „tradičních" RPGček. Po Ultimě Online přišel Everquest a po něm Asheron's Call, který paralyzuje redakci Levelu už nějaký ten pátek. Ultima Online byla ale první a Origin si vybudoval image firmy, která se nebála jít do opravdu nejistého obchodu. Nicméně hra, ač stále dost populární, již začíná trpět „sešlostí věkem" a konkurence začala být opravdu tvrdá. Origin se proto rozhodl vyvíjet naprosto nové RPG, které by mělo Ultimu Online co nejdříve doplnit a časem zřejmě i nahradit.

Hra s dost divným jménem Ultima Worlds Online: Origin (UWO) bude především plně ve 3D (podobně jako Everquest či Asheron) a Origin pro ni vybudoval naprosto nový engine (zajímavé je, že třeba pro pohyby postav budou prý použity již nasnímané pohyby ze sportovních her!). Odehrávat se bude na několika nových kontinentech, které vznikly na troskách původních zemí z UO po jakési obrovské katastrofě, nicméně některá města a země, která znáte z UO, velké zemětřesení přežijí a setkáte se s nimi i v UWO. Potkáte celkem tři rasy – Meery, kočkovité, bojovné a značně konzervativní tvory, kteří neuznávají moderní způsoby boje, klasické lidi, kteří, jak už to tak bývá, jsou takovou „zlatou střední cestou", a Jukany, geneticky vyšlechtěné tvory, kteří naopak vyznávají technologický pokrok. Vývoj postavy se bude provádět cestou obvyklou pro všechna RPG, přičemž bude záležet i na tom, jaké povolání si na začátku zvolíte, některé schopnosti či kouzla budou přístupné jen pro jednu ze tří ras. Co se magie týče, Origin slibuje mnohem více kouzel než v UO, vybrat si ale budete muset jen jednu oblast, ve které se můžete stát mistry, protože skvělé zvládnutí defenzivních kouzel například znemožní stejně dobře zvládnout kouzla ofenzivní.







Uvidíme, zda se Originu podaří s Ultima Worlds Online: Origin zopakovat úspěch Ultimy Online, a to v průběhu příštího roku, kdy hra vyjde. Možná, že Telecom sníží i poplatky za internet, takže si hraní UWO budeme moci dovolit...







hodnocení: tabulky & tipy

VÝROBCE	Ganja Kru	Výrobce a distributor hry ve světě nebo v České republice
DISTRIBUTOR	Ganja Kru	
MINIMUM	P-233, 32 MB RAM, 3D karta	Hardwarové nároky pro spuštění
DOPORUČENO	PII-300, 64 MB RAM, 3D karta	
3D AKCELERACE	ano	Další podporovaná zařízení (3D grafika, síťový provoz)
MULTIPLAYER	ano	
PLATFORMY	Windows 95 | 98, PSX, Dreamcast	Systémové platformy, pro které hra vychází.
TYP HRY	psychedelická 4D adventure	
VERDIKT	Neuvěřitelně skvělá střílečka.	
JINÁ VOLBA	Get Medieval! 9.98: 6 z 10	Hra byla recenzována v Levelu 9.98 s hodnocením (index) 6 z 10
	Loaded 3.96: 6 z 10	
	Tower Assault 4 z 10	Hra nebyla recenzována, dodatečně hodnotíme 8 z 10

LEVEL INDEX : 7,9



zlatáhvězda

Ocenění Zlatá hvězda dostávají naprosto výjimečné a převratné hry, o kterých se s jistotou bude mezi hráči mluvit ještě za půl roku. Za to, že koupí takto oceněné hry nemůžete prohloupit, vám ručí celá redakce.



stříbrnáhvězda

Stříbrná hvězda, ocenění druhé kategorie, je určena pouze velmi kvalitním hrám, které se mohou pochlubit fantastickou hratelností a ve své kategorii viditelným novátorstvím. V podstatě jde o dobrou herní klasiku.



rudáhvězda

Cenu hanby dostanou totální propadáky, které neobsahují ani špetku nápadu, mají velice mizernou grafiku a nikoho nebaví je hrát. Koupit si takovou věc znamená vyhodit peníze do kanálu.

x-isle

Crytek

Doufám, že je na obrázcích okolo textu vidět, jak úžasně X-Isle vypadá na první pohled, protože grafika s naprosto neuvěřitelně realistickými modely vás upoutá opravdu na první pohled. Možná i proto si nVidia vybrala technologickou demoverzi X-Isle k předvádění svých nových grafických karet. Ale nepředbíhejme – nejdříve se podíváme na hru samotnou. Příběh je tak trochu zvláštní – v Atlantiku se najednou objeví několik ostrovů a zjistí se, že je obývá cizí rasa příbuzná dinosaurům, která je dokázala po celou dobu ukrývat před lidskými zraky a po miliony let používali tito potomci dinosaurů ostrovy k experimentování. OSN se rozhodne celou záležitost prozkoumat a vyšle k průzkumu mezinárodní vojenský tým. Jenže celý tým se jaksi ztratí a na jejich místo přicházejí opravdu elitní vojáci (jedním z nich jste vy). Na každém z pěti ostrovů budete muset splnit různé úkoly (a tak bude každý ostrov jiný nejen po stránce grafické, ale i po stránce hratelnosti), odpor plazů bude ale samozřejmě tuhý, a tak se budete muset velmi pilně ohánět arzenálem nejrůznějších zbraní.

Engine X-Isle podporuje všechny možné grafické vychytávky, takže k tomu, abyste si hru rozumně zahráli, bude asi potřeba slušně nadupaný počítač. Hodně protěžovaný bude multiplayer, zvláště týmová část lidé vs. dinosauři, nicméně Crytek zatím neuvedl žádné další detaily. Rovněž není známé, kdy se objeví na trhu, každopádně jsme na ni hodně zvědaví...



Bio-Strike

Nová realtimová strategie Bio-Strike od Red Stormu vás přivede do světa plného teroristů, kteří se neomezují „jen" na bombové útoky, ale disponují i ničivými biologickými a chemickými zbraněmi. Jako šéf genetické výzkumné laboratoře budete mít za úkol teroristy zastavit. Pomocí nakupování různých dalších společností, hackováním počítačů v nepřátelských firmách a chytrým používáním policie nakonec zjistíte, kdo stojí za rozšiřováním nebezpečného viru, a zastavíte jej. Bio-Strike je jako mnoho her Red Stromu postavena na románech spisovatele bestsellerů Toma Clancyho.

Hvězdné války – o jedny více a o jedny méně

Společnost LucasArts začala spolu se Sony Online Entertainment vyvíjet multiplayerový svět na motivy Hvězdných válek. Tato „onlajnovka" se objeví až v roce 2002 a umožní hráčům procházet se na planetách známých z filmů i her, stát se rytíři Jedi či účastnit se aktivně na jedné či druhé straně občanské války, která zmítá galaxií. Vzhledem k tomu, že vývoj je na začátku, nejsou k dispozici další informace ani obrázky – nicméně na internetové stránce LucasArts se můžete k projektu jakkoli vyjadřovat či se přihlásit jako betatesteři.

Horší zprávou už je zrušení připravované akční hry Obi-Wan pro PC, která se tak objeví jen na konzolích. LucasArts zdůvodňují zrušení technickými omezeními platformy PC, která není schopna vyhovět vysokým nárokům firmy na kvalitu (nebo tak nějak) – každopádně to je po vydání tak „kvalitní" hry, jako je Force Commander, opravdu diplomatické sdělení. Obi-Wan je pokračováním Dark Forces a Jedi Knighta a rozhodně je velká škoda, že jej na PC asi neuvidíme. Každopádně na internetu se hned rozběhla petice, která LucasArts vybízí ke zrušení tohoto rozhodnutí. Nicméně o její účinnosti si žádné velké iluze neděláme...

themysteryofthedruids

House of Tales | CDV

Vývojáři v minulém čísle vysoce oceněné hry Sudden Strike se činí a co nejdřív vydají další ze svých připravovaných her – tentokrát to bude klasická adventure The Mystery of the Druids. V roli nováčka ve Scotland Yardu, detektiva Brenta Halligana, musíte vyřešit záhadu tajemného druidského kultu, který používá lidské oběti, s jejichž pomocí je schopen vyvolat temné síly. Během vyšetřování se spolu se svou partnerkou Dr. Melanií Turnerovou ponořujete hlouběji a hlouběji do záhady, objevujete věky a věky staré rituály, a s pomocí „správných" druidů se dokonce vydáte zpět časem pro artefakt, který může zachránit současnost.







CDV slibuje adventuru ze staré školy, žádné akční dílo. The Mystery of the Druids se bude odehrávat na celkem čtyřiapadesáti herních obrazovkách, kde na vás promluví více než dvacet NPC postav; děj by měl být nelineární, takže budete mít několik způsobů, jak hru ukončit. Německá verze je už na cestě, kdyby se současně s ní objevila i anglická, bylo by to rozhodně příjemné překvapení...

theward

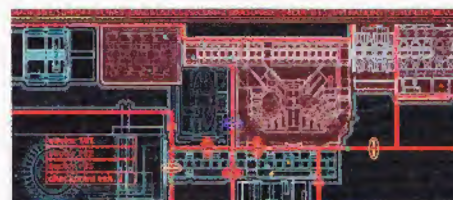
Fragile Bits | Take 2

Zdá se, že opravdové „konzervativní" klikací, nikoli akční adventury vznikají převážně v zemích bývalého komunistického bloku – u nás je to Posel smrti, v Chorvatsku potom hra The Ward. Spolu se svými kolegy – astronauty se vydáváte na měsíc prozkoumat jakousi seismickou anomálii. Během pokládání testovacích sond a zkoumání povrchu naší přirozené družice vás najednou i s celou posádkou zhaftnou mimozemšťané a probudíte se až na jejich lodi. Nic samozřejmě nevíte, akorát to vypadá, že loď je opravdu silně poškozena. Asi je jasné, že úkolem bude vysvobodit sebe i své kamarády, zjistit, co jsou emzáci vlastně zač, a nakonec se vrátit domů. Hra nebude příliš kecací (ono s emzáky se moc mluvit nedá), naopak se bude více soustředit na řešení hádanek a sbírání nejrůznějších předmětů a jejich logické používání na sebe. Příběh bude mít tři části, každá vyžaduje trochu jiný přístup. V první se budete snažit zachránit si život, v druhé najít spojence, ve třetí pak budete muset pomocí otevřeného boje ovládnout celou emzáckou loď.

The Ward vyjde příští rok v levné edici (nazvané On Deck Interactive), uvidíme, jak to bude s cenou u nás (jestli sem vůbec někdo hru doveze...).









Sudden Strike datadisk

Realtimová strategie z druhé světové války Sudden Strike, která se minule tak líbila kolegovi Rybkovi, se dočká i datadisku. Ten vyjde v únoru příštího roku a bude obsahovat jako každý správný datadisk nové mise i jednotky a také editor misí.

Battle Isle: DarkSpace opožděn

Vývoj nového Battle Isle IV: The Andosia War je už u konce, ale multiplayerová akce ze světa Battle Isle se docela opozdí, a to až na druhé čtvrtletí příštího roku. Blue Byte posunula datum vydání i v případě pokračování strategie Settlers IV, a to na začátek příštího roku, simulátor IL-2 Sturmovik se objeví v prvním čtvrtletí roku 2001 a hra Dragon's Lair 3D bude stejně jako DarkSpace vydána v druhém čtvrtletí.

Steel Beasts v armádě

Slavná americká vojenská akademie ve West Pointu si objednala přes tisíc kopií realistického tankového simulátoru Steel Beasts, který bude používat k výukovým účelům. Ve Steel Beasts od firmy Shrapnel Games můžete bojovat v americkém tanku M1A1 Abrams a v německém Leopardu 2A4 proti silám bývalého Varšavského paktu. Hra je mimořádně realistická a určená jen opravdu úzkému okruhu hráčů, navíc má neuvěřitelně zastaralou neakcelerovanou (!) grafiku o maximálním rozlišení pouhých 640 x 480 bodů. Není to poprvé, co armáda sáhla po počítačové hře, v březnu se podobné pocty dostalo hře Delta Force 2. Steel Beasts nekoupíte v obchodě a dá se sehnat pouze na internetové stránce Shrapnel Games (www.shrapnelgames.com).

Firaxis vydává i knihy...

Na motivy strategické hry Alpha Centauri vydá Firaxis celkem tři knihy. První bude Centauri Dawn, jejímž autorem je Michael Ely. Vypráví o lidech, kteří havarují se svou lodí na neznámé planetě a vytvoří na ní civilizaci. Kniha bude určitě k dostání přes internet a stránky

robinhooddefenderofthecrown

Cinemaware



Pamětníci mezi námi si asi určitě pamatují na vynikající hru Defender of the Crown od Cinemaware, které se podle firemních údajů prodalo přes jeden milion kusů ve verzích pro všechny platformy. Hra se točila okolo klasického příběhu Robina Hooda, který se svou družinou bere bohatým a dává chudým, bojuje proti Normanům a nottinghamskému šerifovi zvlášť a podporuje zajatého krále Richarda-Lví srdce. Cinemaware se rozhodla znovu vzkřísit úspěšný koncept v novém Robinu Hoodovi, který bude z valné většiny o tomtéž, ale v novém zpracování a grafice. V roli Robina se budete muset starat o celý „management" Sherwoodského lesa, o svou veselou družinu i o nejbližší přátele – Malého Johna, bratra Tucka či Marion, a to celé by mělo být mixem RPG a strategie, říznuté tak trochu akcí (opět tedy oblíbené míchání žánrů). V akčních scénách budete například pomocí obléhacích strojí dobývat hrad či se stejně jako románový Robin Hood zúčastnit soutěží ve střelbě z luku, takže budete muset zvládnout střelbu z luku opěšalí i na koňském hřbetě. Cinemaware hru připravují pro PC i nové konzole a vydána by měla být někdy příští či až přespříští rok.





poselsmrti

Unknown Identity | Future Games

Česká adventura nemusí být jenom sranda s mírně přitroublým hlavním hrdinou, to se bude snažit dokázat firma Future Games (známá např. hrami Boovie a Posel bohů) svou připravovanou hrou Posel smrti. Název je tak trochu zavádějící a může navozovat dojem, že se jedná o pokračování Posla bohů, autoři ale zdůrazňují, že se jedná o naprosto novou hru. Posel smrti bude hororová adventure posazená do současnosti na jedno zatím nejmenované anglické hrabství. V roli Samuela Gordona se po dvanácti letech vracite převzít po smrti svého strýce Williama rodinný majetek. Nicméně na rozdíl od ostatních obyvatel hrabství příliš nevěříte historce o nešťastné náhodě, kterou je vysvětlována strýcova smrt, navíc začnou pomalu ale jistě umírat i další lidé z vašeho okolí. Dáte se tak do vyšetřování, které vás přivede do klasických hororových míst – hřbitovů, kasemat či sanatoria pro duševně choré; lokací bude celkem osmdesát rozdělených do šesti kapitol.





V Poslu smrti se setkáte s klasickými „kecacími momenty" s asi dvaceti NPC postavami i se sbíráním předmětů a řešením hádanek. Dialogy by měly být rozvětvené a hodně rozsáhlé, ostatně scénář má už nyní okolo sedmdesáti A4 stránek a rozroste se možná i přes stovku. Slibován je i profesionální dabing. Posel smrti vypadá rozhodně docela nadějně, uvidíme, jak dopadne.

Firaxisu, do běžné distribuce se její překlad asi nedostane...

Konkurent FIFA 2001...

Jednu z mála her, která bude konkurovat FIFA 2001 na PC, vydá firma Virgin. Její European Super League bude obsahovat šestnáct evropských týmů, které se kdysi měly účastnit na projektu evropské superligy (AC Milán, Bayern, PSG, Marseille a další). Hra bude oficiálně licencovaná, takže se naštěstí setkáme s reálnými jmény hráčů, navíc i s reálnými dresy. European Super League by měl přijít k duhu začátečníkům i pokročilým fotbalistům, kteří využijí libovolně nastavitelnou obtížnost, a vyjde v prvním čtvrtletí příštího roku pro PC, PS, Dreamcast a Gameboy Color.

Brian Hook opět mění působiště

Jeden ze zakladatelů firmy 3Dfx, pozdější programátor v iD Software a ještě později pracovník firmy Verant Interactive (autor online RPG hry Everquest) Brian Hook z Verantu odchází. Podle internetové stránky Voodoo Extreme si Hook nyní odpočine a v roce 2001 chce založit vlastní herní firmu.

Pouštní bouře

Firma SCi, známá hodně svým Carmageddonem, koupila část společnosti Pivotal Games. Pivotal bude pro SCi vyvíjet hru Desert Storm, která se bude odehrávat v Iráku v roce 1990 za spojeneckého tažení známého pod názvem Pouštní štít a Pouštní bouře a vypadá to, že zřejmě půjde o týmovou strategii. Technologie Pivotalu se objeví i ve hře The Great Escape vyvíjené podle slavného filmu Velký útěk.

Impressions: Great Empires Collection

Tak se bude jmenovat nová kompilace od firmy Impressions, které bude obsahovat strategie Caesar III a Pharaoh i s datadiskem Cleopatra a dále disk s demoverzemi. To vše pravděpodobně za cenu jedné plné hry...

paradisecracked

Buka Entertainment



Hra Paradise Cracked se odehrává v ideálním světě budoucnosti, v němž vědci vymysleli skvělý superpočítač, který za lidstvo vyřešil všechny problémy a z přelidněné Země učinil skutečný ráj. Lidé brouzdali kyberprostorem, byli v pohodě a stroje se staraly o všechno. Vývoj se ale zastavil, lidi už nebavilo dělat nové lidi, vymýšlet nové věci, a jednoduše všichni blbli. Takže se superpočítač odhodlal k jakémusi velkému experimentu... a v tu chvíli vstupujete na scénu vy – mladý hacker jak vystřižený z knih P. K. Dicka či Williama Gibsona nebo z filmu Matrix. Paradise Cracked bude RPG odehrávající se ve zdánlivě radostném světě ve 3D grafickém prostředí. Hra by měla obsahovat velmi realistický fyzikální model, takže valná většina objektů bude rozstřílitelná či jinak zlikvidovatelná, nepřátelé sebou budou po zasažení náboji náležitě házet (v tomhle mají Rusové mou důvěru, možná bude autorem motion-capturingu mafie :-)). Dále Buka Entertainment slibuje i nelineární děj a mnoho implantátů, které budete svému hrdinovi moci vrazit do mozku – a pochopitelně velký výběr zbraní a munice. Paradise Cracked vyjde v polovině příštího roku.





simsville

Maxis | EA

V The Sims jste pány nad životy obyvatel vašeho města a v SimCity pány nad městem celým. SimsVille by mělo obě hry kombinovat dohromady – nejdříve musíte stejně jako v Simcity postavit svou obec se všemi domy, cestami, obchody a fabrikami a pak do jednotlivých domů naházet „simáky", které bude dokonce možné i importovat ze The Sims. Samozřejmě není možné simy do domků poslat jen tak bezúčelně – budete si muset dát pozor, abyste vytvářeli přirozené komunity či poblíž sebe nechali bydlet rozvětvené rodiny. Když to takhle zařídíte, budou simové šťastní a budou pracovat a pracovat a vaše město poroste. Při kliknutí na každého sima se ukáže, koho zná a jaké jsou jeho momentální potřeby. Celý trik je tak v tom, jak udržet klasické maloměsto, kde se všichni znají a navzájem se milují, či nenávidí. Podobně jako SimCity bude i SimsVille plně 3D, možná se ale bude načítat trochu rychleji. Očekávejte v druhém čtvrtletí příštího roku.







Deathrow

Životem v cele smrti se bude zabývat nová 3D akční hra Deathrow od týmu World Benders. Cílem je podle šéfa týmu Anderssona „aby hráč jen strachy lapal po dechu, když uvidí na vlastní oči činy, trauma a popravu odsouzenců na smrt" – alespoň takto se vyjádřil pro internetový magazín Adrenaline Vault. O co vlastně půjde, není jasné, nicméně již teď vypadá Deathrow na ideální kousek pro (zřejmě) nového amerického prezidenta.

Hry z Dreamcastu na PC?

Firma Sega přemýšlí o tom, že by technologii, na níž je postavena konzole Dreamcast, použila i v nejrůznějších kapesních počítačích, webpadech, set-top boxech a podobných zařízeních. V této souvislosti zazněla i možnost vyrobit Dreamcast v podobě přídavné karty do PC! Stačilo by jen zastrčit kartu do PCI slotu a z PC by se rázem stal Dreamcast. Jenže je tu jeden háček – hry pro Dreamcast jsou na tzv. GD-ROM, což je disk o kapacitě něco přes 1 GB, který ani standardní CD-ROM mechaniky, ani DVD-ROM mechaniky přečíst nedokáží. Zatím se neobjevily žádné informace o tom, jak se tento problém vyřeší, nejlogičtější by bylo použití klasického DVD-ROM, na které se hry z GD-ROM v pohodě vejdou.

Pátá rasa ve Warcraftu III

Zatím se vědělo jen o skřetech, lidech, nemrtvých a démonech, Blizzard nedávno odtajnil i poslední rasu, za kterou bude možné ve Warcraftu III bojovat - jsou to temní elfové. Jak se dá předpokládat, jejich hlavní jednotkou budou stromomuži (enti) a lučištníci, temní elfové využijí i druidy a dryády. Zdá se, že nebudou další „zlou" rasou, spíše naopak – právě kvůli jejich neopatrnému použití magie se démoni poprvé dostali na Azeroth a temní elfové se cítí vinni. Odebrali se proto do hlubokých lesů a do ústraní a lidé ani skřeti o nich tak nic až dosud nevěděli. Warcraft III vyjde v druhé půli příštího roku.

stronghold

FireFly Studios | Take 2

Kdysi (asi před šesti nebo sedmi lety) se na PC objevila vynikající hra Stronghold, ve které jste museli vybudovat město a ubránit je proti nepřátelským nájezdům. Osvědčený koncept se vrací ve stejnojmenné hře, která vyjde příští rok na podzim. Vaším úkolem bude postavit a udržet středověký hrad v několika časových úsecích od jedenáctého až do patnáctého století. Stronghold bude takový „SimCastle" – musíte udržet své poddané šťastné a pracující a nepřátelům pokud možno nepovolit vstup do vnitřku pevnosti. Docílíte toho oblíbeným syslením zdrojů, tedy zlata, jídla, dřeva, kamene a podobně, z nichž posléze budete moci vyrábět nejrůznější budovy důležité pro chod a obranu města – strážní věže (ty opravdové, ne ten plátek), pekárny, pivovary či tlusté pevnostní zdi. To samozřejmě nestačí – je třeba ještě jemně manipulovat s mírou zdanění obyvatel, jinak se vám vzbouří a dopadnete hodně špatně; hodným a pracovitým poddaným můžete dokonce rozdávat baštu a pivo zdarma. Stronghold se hodně soustředí právě na řízení opevněného města, více než na samotnou taktiku v jednotlivých bitvách, nicméně i toho si užijete dost a dost. Pod svým velením (tedy pokud si je vybudujete) budete mít lučištníky, kopiníky, pěchotu, jezdectvo a další důležité složky armády, které vám pomohou zbavit se nepřítele obléhajícího město. Ten bude také docela kreativní, kromě standardních útoků s beranidlem proti hlavní bráně se zmůže i na takové finesy, jako je podminování hradeb atd. Stronghold vypadá velmi nadějně, ostatně opravdovou simulaci hradu už dlouho nikdo neudělal. Docela se těšíme...







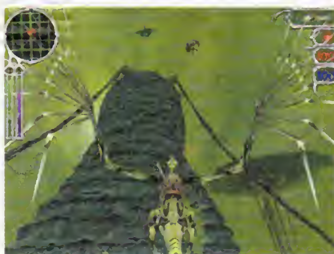


ozzy's savage skies

iROCK Entertainment



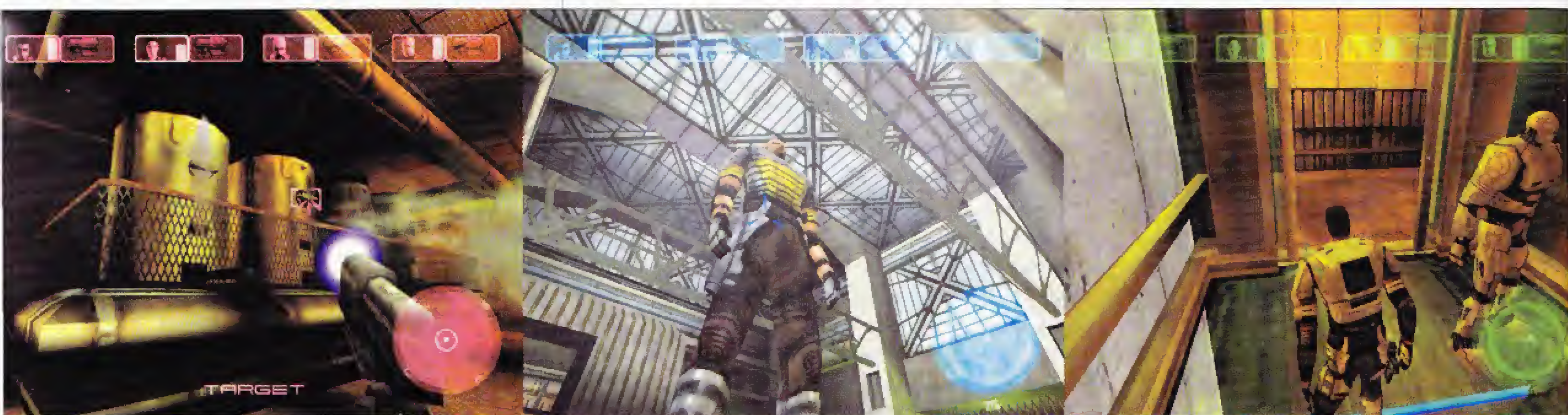
Když může mít svou hru kapela Kiss, proč by ji nemohl mít i Ozzy Osbourne, řekli si vývojáři v iROCK Entertainment a dali se do výroby akční hry, která vás prostřednictvím boje s létajícími monstry provede ve fantasy světě různými milníky v Ozzyho kariéře. Savage Skies bude hra trochu podobná třeba Flying Heroes nebo Drakanu – řídit budete obrovskou létající potvoru, jakéhosi kostnatého draka, se kterým budete ničit své protivníky. Na výběru potvory, zbraní a vybavení bude pochopitelně hodně záležet. Autoři se hodlají hodně věnovat hlavně multiplayeru, jak už to u připravovaných her bývá obvyklé, i když na singleplayer asi zapomenout nehodlají. Většina detailů je nyní tajná, ale rozhodně se můžete aspoň pokochat pohledem na velmi pěkně vypadající obrázky. Savage Skies vyjde v roce 2001.







Alone in the Dark 4	duben 2001	**Dungeon Siege**	2. čtvrtletí 2001	**Project IGI**	prosinec 2000
American McGee's Alice	prosinec 2000	**Freelancer**	2. čtvrtletí 2001	**Return To Castle Wolfenstein**	1. čtvrtletí 2001
Arcanum	únor 2001	**Gangsters 2**	1. čtvrtletí 2001	**Star Trek: Away Team**	1. čtvrtletí 2001
Art of Magic	leden 2001	**Giants**	prosinec 2000	**Startopia**	únor 2001
Black & White	1. čtvrtletí 2001	**Legends of Might & Magic**	1. čtvrtletí 2001	**Titanium Angels**	zima 2000
Clive Barker's Undying	únor 2001	**MS Train Simulator**	1. čtvrtletí 2001	**Tropico**	2. čtvrtletí 2001
Commandos 2	1. čtvrtletí 2001	**Original War**	prosinec 2000	**Warcraft 3**	4. čtvrtletí 2001



projecteden

Akční adventure od Core Design – a není to další Tomb Raider.

Ne že bychom Core Design mohli v případě nastavovaných Tomb Raiderů něco vyčítat, ale asi i oni sami měli Lary svým způsobem dost, takže práce na odlišném titulu na sebe nenechala dlouho čekat. Project Eden je ale mnohem temnější a napínavější než jejich předchozí projekty – ve zpracování je vidět inspirace světem Soudce Dredda a Mega City, jinak jsou ale nové nápady a styl hry stále ovlivněny zkušenostmi Core. Nicméně Project Eden je od Tomb Raidera hodně odlišný, má jiný systém ovládání, žádné automatické míření a volba mezi pohledem vlastníma očima a třetí osoby, hlavní postavy netráví tolik času šplháním a skákáním, nehledě na to, že hlavních hrdinů je více. Popravdě řečeno, srovnávat s předchozími díly od Core není v podstatě ani dost dobře možné.

Project Eden se odehrává v budoucnosti, ve městě, jež se stále a stále rozrůstá – směrem do výšky. Budova již dosáhla gigantických rozměrů, má přes tisíc pater, přičemž v těch nejvrchnějších bydlí ti nejbohatší a v těch spodních... spodina. Podzemí je oficiálně neobydleno, ale ve skutečnosti se tam zdržují zločinci a další podivné existence. Tyto prostory proto raději nikdo nenavštěvuje, až na inženýry, kteří kontrolují základy a zpevňují je v případě, že je nutné přistavět další patra. Ale jednoho dne přestávají fungovat různé přístroje, a dokonce zmizí i pár lidí. Tyto a další podivné věci se do nejspodnějších pater vydá prozkoumat vaše čtyřčlenná skupina UPA – Urban Protection Agency (Městská bezpečnostní agentura), elitní jednotka udržující ve městě pořádek.







UPA se skládá z velitele Cartera, který má přístupová práva do nejvyšších bezpečnostních systémů a jako jediný komunikuje s Vedením, kde vám zadávají úkoly. Minoko je počítačová expertka, může stahovat různé užitečné informace, získávat přístup do různých zařízení, jako jsou kamery a bezpečnostní systémy, popřípadě se do nich může hackovat. Inženýr André umí opravovat porouchaná zařízení a lokalizovat slabá místa v přístrojích a zdech, čehož lze využít třeba pro jejich snadnou destrukci. Robot Amber zase má nejlepší výzbroj a výstroj a vydrží i v extrémních podmínkách (vysoká teplota, nedostatek kyslíku). Kromě toho jste schopni ovládat různá zařízení, jako automatické zbraňové systémy, pohyblivé kamery či rover (spaciální malý robůtek, který se dostane do jinak nepřístupných míst).

Ovládáte sice vždy jen jednu postavu, ale ostatním členům týmu můžete zadávat základní příkazy, třeba aby vás následovali. Přepínání mezi postavami je velmi jednoduché a ty, jež zrovna neovládáte, vám dají vědět, že na ně někdo útočí, a samozřejmě se začnou samy bránit. Pokud jim ale nedáte jiný příkaz, zůstanou stát na místě. Nicméně nepůjde o žádné složité zadávání waypointů, vše má být maximálně jednoduché, abyste se hře mohli plně věnovat.

Prvním úkolem vaší UPA je průzkum továrny na maso, která se jaksi porouchala, navíc inženýři, kteří ji měli opravit, tak nějak zmizeli. Pátrání vás zavede do hlubin města, kde máte uvést továrnu zpět do provozu a zjistit, co se s pány inženýry ››

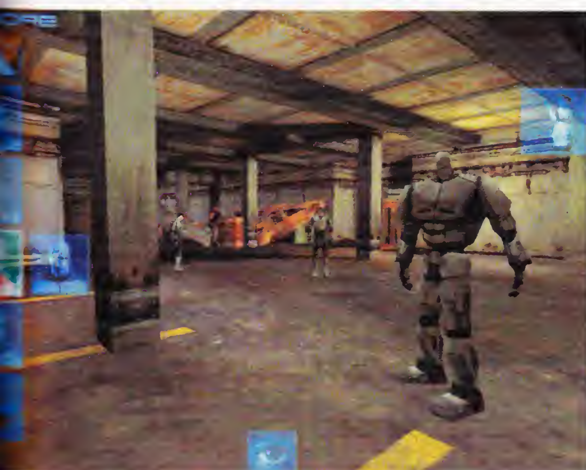


»Project Eden se odehrává v budoucnosti v gigantické budově o tisíci patrech, do jejího podzemí se vydává elitní jednotka UPA udržující ve městě pořádek.«

VÝROBCE	Core Design
DISTRIBUTOR	Eidos
TYP HRY	akční adventure
DATUM VYDÁNÍ	1. čtvrtletí 2001
VERDIKT	Uvidíme, zda se Core Designu podaří touto nesporně zajímavou akční adventure vymanit z tombraiderovské škatulky.

›› stalo. To vypadá na rutinní misi, ale vše se pochopitelně zkomplikuje a situace se stane mnohem vážnější a nebezpečnější. Potkáte osoby, které jsou přátelské a které vám dají cenné rady, ale většinou se setkáváte jen se samými bastardy, s nimiž se budete muset vypořádat.

Je třeba zdůraznit, že Project Eden neobsahuje žádné RPG prvky, vlastnosti a schopnosti členů vašeho týmu jsou neměnné, pokud v to nepočítám lepší zbraně a vybavení, jež můžete postupně získávat, problémy se sice postupně stávají obtížnějšími, ale zlepšovat se musíte vy, ne vaše postavy. Vyřešení mnoha hádanek záleží na správné volbě postavy, jejíž schopnosti či předměty se rozhodnete využít, přičemž častokrát má úloha více možných řešení, musíte zkrátka a dobře poznat možnosti vaší UPA. Pokud jde o nepřátele, které potkáte, jsou to v podstatě normální lidé či zvířata, kteří se podivnou mutací (ta je základem celého příběhu) mění v monstra přímo před vašima očima. To jen abyste věděli, co vás mimo jiné v průběhu více než 11 levelů (pochopitelně se spoustou podlevelů) čeká. Návaznost úrovní je sice lineární, ale při jejich procházení máte velkou svobodu a jednotlivé úkoly v nich můžete řešit v celkem libovolném pořadí. Protože ve hře postupně přituhuje, může se stát, že někdo z vašeho týmu exne. To ale není žádná tragedie, můžete pokračovat i v omezeném počtu, byť je to obtížnější, nebo se dá použít regenerační zařízení, kde lze vašeho mrtvého kamaráda oživit.

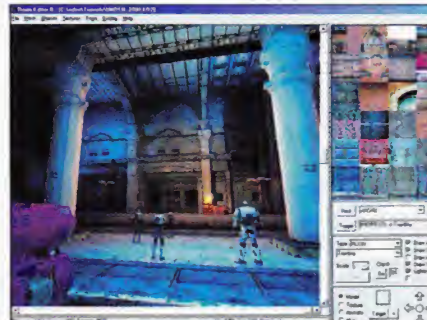


Nesmím opomenout ani grafickou stránku hry, na které autoři též zapracovali více než dost. Určitě vás zaujmou jejich grimasy (herních postav, ne autorů). Postavy nemají jen statický obličej pro všechny situace, ale mohou se tvářit překvapeně, když je někdo přepadne, zvídavě, když s někým hovoří, či agresivně, když střílí. Pohybují očima, mrkají – autoři prostě udělali vše pro to, aby vypadaly velmi živě. Kromě toho jsou samozřejmě též skvěle rozpohybovány – jedna animace přechází plynule v druhou, nehledě na zmiňované efektní mutace. Aby to všechno zvládly i pomalejší počítače, použili autoři klasickou techniku redukce polygonů při vzdálení se příslušné postavy. Jinak si grafici vyhráli i s okolním prostředím, o jehož reálnost se postarají nejrůznější efekty, jako jsou lesknoucí se objekty, odrazy v zrcadlech, kouřové a světelné efekty apod., znáte to. Stejně tak se můžete spolehnout, že vám Core nadělí i pěknou porci kvalitních animovaných filmečků pro doplnění děje.

A co ještě zbývá, snad jen síťová podpora pro kooperativní mód až čtyř hráčů po síti na PC či pomocí rozdělené obrazovky na PS2. Jinak nezbývá, než se na tuto zajímavou akční adventure těšit.

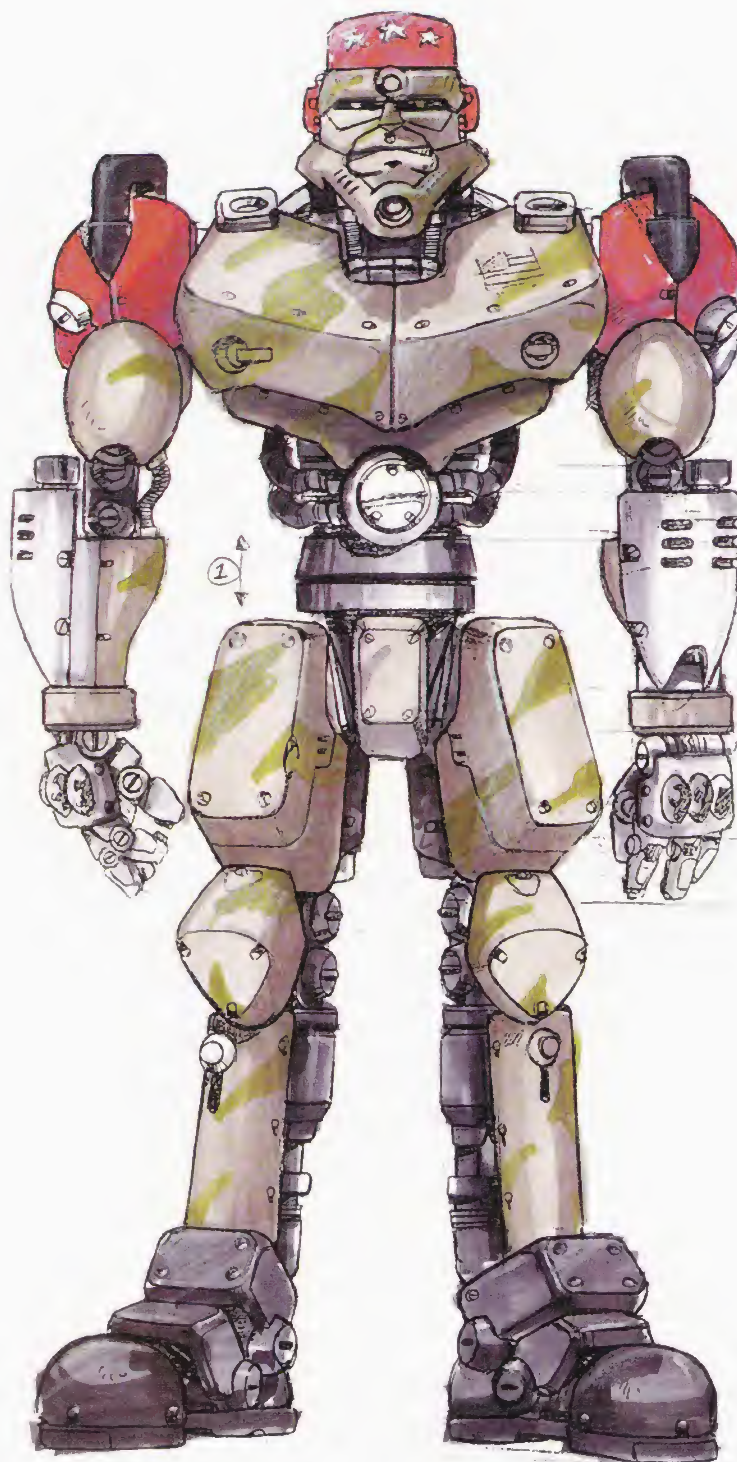
Derek dela Fuente





Z:steelsoldiers

Pokračování slavného Z od ještě slavnějších Bitmap Brothers













Před lety patřili Bitmap Brothers k tomu málu vývojových týmů, které si kolem sebe vytvořily kult jako nějaká rocková skupina. Ať už to bylo štěstím, náhodou či šikovným marketingem, Bitmap Brothers byli prostě někdo i vně herní komunity. Funguje tato aura i dnes, když je paměť herního publika tak krátká?
To ale mířím trochu jinam. Tento tým především tvořil hry, které lidi chtěli. Takže důležitější je, zda stále mají ten dostatek nápadů a humorných prvků, kterými kdysi tak trumfovali konkurenci. Mike Montgomery, bitmapák skrz naskrz, byl ochotný odpovědět nejen na tyto otázky, ale hlavně na ty, které se týkají jejich nadcházející strategie Z: Steel Soldiers (Z:SS).

Bitmapové se poslední léta drželi docela v pozadí, kromě čerstvě vydaného Speedballu 2100 na PSX a informací o tom, že poslední čtyři roky dělají na Z:SS (dříve Z2), o nich nebylo skoro vůbec slyšet. Až nedávno odhalili základní údaje i se zásadní změnou – přechodem do 3D. O tom se Mike hned rozpovídal: „Záměr plně trojrozměrného zpracování jsme měli hned od začátku a jsme jen rádi, že to vypadá tak dobře. Hráči se octnou v celé řadě 3D světů a každý z nich má odlišnou ekologii. Dělali jsme vše proto, aby se 3D stalo přirozeným základem hry, ale přitom aby vše bylo intuitivní a přehledné jako ve 2D hrách. Takže půjde spíše o to, jak co nejlépe využít terénu, které území dobýt příště, které jednotky vyrábět, zkrátka jaké cíle si zvolit a jak jich dosáhnout." Poté jsem na chvíli trochu odběhl od hry k poněkud obecnějšímu tématu a zeptal se, zda nejsou vydavatelé her až moc upjatí a opatrní, zda se moc nedrží zaběhnutých trendů a bojí se zkusit prorazit s něčím novým, nápaditým, o což se vždy snaží právě Bitmapové? „Nebylo by fér to takto zjednodušit. Nelze říci, že vydavatelé se příliš vážou na pokračování a osvědčené značky, vždyť i my děláme na pokračování našeho posledního titulu. Ale je pravda, že preferují určité žánry a dávat peníze na odlišné projekty se jim moc nechce. Ale na druhou stranu je třeba si uvědomit, že ve srovnání s našimi prvními projekty před lety je vývoj špičkové hry hodně drahý. Problém je tak více v tom, že vydavatelé dají na trh radši hru, která sice není špičková, ale patří do populárního žánru." Pak jsem se samozřejmě zeptal, co se stalo s GTI/Infogrames a proč zrovna EON? „Infogrames se naše hra prostě nehodila do jejich nabídky, takže práva na vydání nám vrátili. A EON jsme si vybrali proto, že jsou menší, takže se u nich Z:SS neztratí, budou se mu více věnovat a dostane se mu více pozornosti."

Ale zpátky k Z:SS a jeho úvodní zápletce. Mírová dohoda mezi TransGlobal Industries a MegaCom Corporation je na spadnutí a dlouhý a zničující konflikt se tak blíží ke svému definitivnímu konci. Vy jste se svou jednotkou na jedné opuštěné planetě a čekáte na vyzvednutí a přeřazení do jiné pozice, pravděpodobně vás čeká profese bezpečnostního strážce – co jiného by mohl bojový robot dělat v míru? Jenže pak se „naštěstí" něco hodně zvrtne a všechno je jinak. Následný děj, plný intrik a konspirací, se bude odvíjet jednak v průběhu misí a jednak opět v parádních animovaných sekvencích. O důležitosti příběhu pak Mike ještě něco prozradil: „Na rozdíl od původního Z vás v Z:SS příběh provází celou kampaní o více než 30 misích (každá má hned několik úkolů), je její neoddělitelnou součástí. Souvisí to i s rozmanitým prostředím, které budete postupně střídat. Navštívíte šest světů odlišných nejen vizuálním zpracováním (od pustých pouští po husté lesy), ale i jistými unikátními prvky a jinými formami života, pozemními, námořními i vzdušnými jednotkami. Stejně jako v původním Z i zde narazíte na různé typy robotů. Dále jsou podstatnou součástí hry i tzv. hrdinové, tedy jednotky se speciálním posláním, které vám v dané misi buď nějak významně pomohou, nebo vám to naopak zavaří. Rozmanitost robotů se týká jejich vzhledu i chování, obratní odstřelovači sprintují na vysoko položená místa, kdežto jejich těžkotonážní kolegové s raketomety na ramenou se odvážněji vrhají do boje. Samozřejmě jsme vše, tedy jak celý příběh, tak jednotlivé postavy a jejich chování, obohatili humorem, aby se hráči ještě více bavili. Z:SS nabízí celkem 20 typů budov a 30 typů jednotek, přičemž se klasicky postupně setkáváte se silnějšími ››











VÝROBCE	Bitmap Brothers
DISTRIBUTOR	EON Digital
TYP HRY	1. čtvrtletí
DATUM VYDÁNÍ	Q1 2001
VERDIKT	Z: Steel Soldiers vypadá bez debat na zajímavou a netradiční strategii, uvidíme, jestli z toho Bitmapové i dnes dokáží udělat něco více.

»Mike Montgomery: „Dělali jsme vše proto, aby se 3D stalo přirozeným základem hry, ale přitom aby vše bylo intuitivní a přehledné jako ve 2D hrách." «







›› a destruktivnějšími. Přidali jsme i mnoho nových jednotek, v čele se specialisty, jako jsou technici, experti na výbušniny či špióni. Opět můžete obsadit prázdná nepřátelská vozidla, klidně i letadlo, pokud je na zemi. Můžete do nepřátelských zařízení nainstalovat viry a sabotovat tak výrobní proces, lze ukrást soupeřovy budovy či použít různé zbraňové systémy." Zkrátka zatímco první díl se odehrával ve světě Z, tak Z:SS tento svět definuje.

Středem zájmu je opět válka. Hned je ale třeba uvést, že Z:SS není jen další z dlouhé řady klasických realtimových strategií, ale spíše strategií akční, přičemž oba dva žánry jsou ideálně skloubeny. Akčnost spočívá i v rychlosti při obsazování území, která jsou označena čísly od 1 do 5, čím vyšší číslo, tím rychleji budete moci v daném sektoru těžit hlavní surovinu xenonite. Proto se taktika bude hodně zaměřovat právě na včasné obsazení území, kde se těží xenonite nejrychleji, a tudíž budete moci snáze budovat svoji armádu. Ale vzhledem k 3D prostředí bude vhodné se zaměřit i na obsazení strategičtějších území, kdy bude z dlouhodobého hlediska výhodnější dobýt výše posazená území, byť s menší zásobou xenonitu, než okupovat uzavřené údolí xenonitem nabité. Suroviny ani jednotky si z mise do mise nepřenášíte, vyjma zmíněných hrdinů, kteří vás mohou provázet delší dobu. Každá mise vám ale hlavně nabídne něco nového, objeví se nové budovy a jednotky, popřípadě se dozvíte nové schopnosti těch stávajících. Vzhledem k terénu, který je rozmanitější než minule, přidali autoři i námořní a vzdušné (vrtulníky či stíhačky) jednotky. Za pozornost stojí i design misí a jejich provázanost s příběhem, o což se postaral Martin Pond, autor světa pro Imperium Galactica II.

Montgomery se pak stručně zmínil o ovládání: „To je jeden z klíčových aspektů hry, proto jsme mu věnovali hodně času. Je propracovanější než v Z, ale přitom zůstalo dostatečně intuitivní a jednoduché, aby se všichni mohli plně věnovat hře a nemuseli se učili, jak a co dělat." Pokud jde o zpracování, tak bude prvotřídní, 16 či 32bitové barvy a rozlišení, jaké jen vaše karta zvládne. Autoři využívají proměnlivou kvalitu detailů v závislosti na vzdálenosti, k tomu stíny, světla, kouř, prach, odrazy i deformaci terénu. No a efektní exploze, proměnlivé počasí a denní cykly jsou dnes prakticky již samozřejmostí, zkrátka všechno vypadá parádně. A mimochodem, vzhledem k 3D zpracování máte možnost přibližování i vzdalování pohledu na bojiště. Neméně důležitá je umělá inteligence, takže mě zajímalo, jak je hra chytrá či hloupá, jak se vojáci chovají v různých situacích, jak je protivník přizpůsobivý? Montgomery to hned vysvětlil: „Umělou inteligenci jsme také řádně vylepšili, takže dnes počítá s daleko více faktory, je i daleko flexibilnější. Nepřítel tak zvládá průzkum, účinnou defenzívu i ofenzívu a přizpůsobuje se vaší taktice a vašim úspěchům." Bude v tom případě potřeba tréninkových misí, aby se hráč se vším seznámil? „Jak už jsem dříve uvedl, ovládání je velmi intuitivní,



Vysmátý Mike Montgomery

takže vše v pohodě pochopíte a s jednotlivými nástrahami se budete postupně seznamovat."

Bitmapové se věnovali s plnou péčí každé složce hry včetně hudby. K tomu Mike řekl: „Jako obvykle můžete čekat promakaný hudební doprovod, který byl vytvořen s využitím naší speciální technologie Digital Interactive Music Engine, která nám umožňuje přizpůsobovat hudbu v reálném čase situaci na bojišti. A k tomu obvyklá paleta skvělých zvukových efektů a je jasné, že i vaše uši si u Z:SS užijí své."

Teď už jen stačí podívat se na dosti výmluvné obrázky, přidat si k nim tradiční dávku bitmapovského humoru (který má být nyní trochu temnější), síťovou podporu až pro osm hráčů, zhruba 15 minut povedených animací se známými i novými postavami a můžete se začít těšit na Z: Steel Soldiers.

Derek dela Fuente





thedreamlandchronicles: freedomridge

Strategie od tvůrců X-Comu

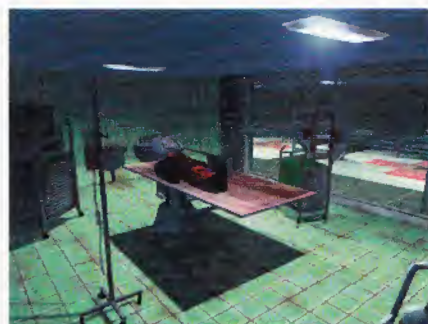


Firma Mythos, vedená bratry Gollopovy, má za sebou prakticky jen slavné, populární a úspěšné tituly – a to už od dob spektráckého Chaosu a Rebelstar Raiders. Na PC se pak prosadili se strategiemi v čele se sci-fi sérií X-Com a počínající fantasy sérií Magic & Mayhem. Dreamland Chronicles: Freedom Ridge staví na zkušenostech, které tým získal při tvorbě X-Comů, ale jinak jde samozřejmě o úplně novou hru. Jako v podobných sci-fi příbězích se i zde objevují UFO, Area 51, Men in Black apod., přičemž „pravdu" o všem se dozvíte v průběhu hry. Ta začíná invazí mimozemšťanů Sauranů a následnou krátkou, ale krvavou válkou, v níž lidstvo prohrálo. Nicméně z důvodů zpočátku neznámých byly na Zemi ponechány enklávy, kde mohli zbylí lidé žít.

Lidé se ale nechtějí jen tak vzdát, a proto vzniká Terran Liberation Army (Pozemská osvobozenecká armáda), jejímž jste velitelem. Startovní zásoby naleznete na opuštěné vojenské základně, kde se nachází veškeré vybavení – od ručních zbraní přes vrtulníky Chinook až po stíhačky F-16. Ze zbylých enkláv můžete najímat vojáky, vědce a inženýry, tedy pokud se tam nachází dostatečný počet lidí, protože jednotlivé enklávy trpí útoky podivných stvoření vypuštěných Saurany, popřípadě přímo nájezdy sauranských jednotek, které tak udržují lidskou populaci na „rozumné" výši. Časem pak budete moci budovat vlastní základny, vynalézat nové zbraně či analyzovat a posléze používat i mimozemské technologie. No a v závěru půjde pochopitelně o osvobození Země a vyhlazení Sauranů. Zajímavé ale je, že jejich agresivita záleží na vaší aktivitě, na tom, jakou hrozbu pro ně představujete, takže prakticky vždycky máte šanci, abyste se vzpamatovali. V průběhu hry pak vaši vědci objeví příčinu tohoto podivného chování.

VÝROBCE	Mythos Games
DISTRIBUTOR	Virgin
TYP HRY	strategie
DATUM VYDÁNÍ	1. čtvrtletí 2001
VERDIKT	Starý dobrý X-Com v realističtějším provedení.

Vypadá to tedy opět na tradiční mix taktické strategie se správou surovin, lidé z Mythosu ale svoji hru charakterizovali takto: „Freedom Ridge je strategie, ve které sice najdete i prvky správy surovin, ale těch je málo. Můžete najít nějaký předmět a vymyslet ››





›› způsob, jak ho následně sériově vyrábět, nebo lze využít získanou mimozemskou technologii. A záleží i na obraně jednotlivých enkláv, abyste měli dostatečný počet lidí pro plnění úkolů. Navíc mohou být lidé i zdrojem užitečných informací, zkrátka se vyplatí bránit je." Ve hře prostě nejsou suroviny, které byste klasicky těžili jako v real-time strategiích, jde jen o materiály, které naleznete v opuštěných základnách či sestřelených strojích ufounů.

Další společným bodem s X-Comy jsou dvě fáze hry. V jedné máte před sebou model Země, se kterým můžete libovolně rotovat, přibližovat ho a vzdalovat, kde si v reálném čase (mění se denní cykly) vybíráte místa pro stavbu nových základem, kontrolujete výzkum a vývoj a kde vysíláte buďto stíhače proti nepřátelským lodím, nebo nákladní lodě s vojáky na místa určení, jako jsou havarované létající talíře, opuštěné základny, lidské enklávy, později i sauranské továrny a základny. No a jakmile jednotka vyleze z letadla, začíná druhá fáze, ve které v kolovém režimu ovládáte jednotlivé vojáky v plně trojrozměrném prostředí. Pohled je buď izometrický, nebo vlastníma očima příslušného vojáka. K tomu Mythos doplnil jednu drobnost: „Pokud se týká počtu vojáků, které budete moci v misi ovládat, ještě nejsme rozhodnuti, kolik jich bude, patrně však více než 12."





»Freedom Ridge staví na zkušenostech, které tým získal při tvorbě X-Comů, ale jinak jde samozřejmě o úplně novou hru.«

Když už byli zmíněni vojáci, je třeba uvést, že se můžete těšit na jejich trénování a zlepšování. „Máme propracovaný systém získávání zkušeností a vývoje postav. Nejde jen o trénink schopností pro ovládání různých zbraní, dojde i na psionické schopnosti a vyvíjet se mohou i vědci a lékaři." Mezi další schopnosti vojáků patří i ovládání různých vozidel, jako jsou jeepy, obrněné transportéry, zásobovací vozidla, bugginy, sněžné skútry, zmiňované F-16 či Chinooky a mnoho ufounských vozidel. Jistě oceníte detailní grafické zpracování vašich mužů – přímo poznáte, jakou mají zbraň a zbroj. Ostatně celé 3D zpracování hry nejen hezky vypadá, ale i z hlediska fyzikálního perfektně funguje. Takže když nějakou zeď příliš narušíte výstřely, může spadnout, ale zároveň do ní lze i šikovně udělat „dveře". Můžete tak třeba raketou pohřbít skupiny nepřátel pod troskami budovy nebo na výhodném místě nastražit výbušninu C4, taktické možnosti pro akci se vám tak značně rozšiřují a dobře zvolenou strategií dokážete porazit i daleko početnějšího nepřítele. Záleží zkrátka jen na vás, jak se s danou situací vypořádáte, možností je opravdu hodně.

A díky kolovému režimu a intuitivnímu ovládání máte stále o všem přehled a nehrozí, že byste se ztratili, což je v 3D strategiích velice častým jevem.

Technologickou stránku hry hned tým trochu osvětlil: „Naším cílem byla vždy především skvělá hratelnost. V případě technologií jsme úzce spolupracovali s lidmi z NDL a Telekineses, abychom zajistili reálné chování celého 3D prostředí, a výsledkem je nejen dodržování fyzikálních zákonů, ale i vizuální zpracování, kterému se jen tak něco nevyrovná. A díky kolovému režimu můžeme využít i rozmanitých záběrů kamer, aby byl pohled na hru stále co nejefektnější."

Moji závěrečnou prosbu o stručné shrnutí hry vzali trochu zeširoka: „Takto propracovanou hru nelze dost dobře shrnout jen do několika bodů, které by měly Freedom Ridge prodávat. Taktický boj je zde neuvěřitelně napínavý. Jednoduché ovládání a velká míra realismu dává hráčům pocit, že osud vojáků je v jejich rukou, mají svobodu rozhodování i při vývoji jejich schopností. Pak je tu atraktivní a zajímavý kontrast mezi reálným prostředím a smyšleným tématem ufounů. Zmínit musím i pocit uspokojení, který hráč získá při odhalení tajemství jednotlivých frakcí mimozemšťanů – tajemství, která může využít ke svému prospěchu. Záleží i na povaze hráčů, zda budou chránit lidi v jednotlivých enklávách, nebo je nechají na pospas emzákům. Zvolíte si místa pro postavení základen, kudy povedete vaši ofenzívu vůči Sauranům. A prostřednictvím výzkumu a získáním vlastních bojových zkušeností poznáte přednosti i slabosti vašich nepřátel."

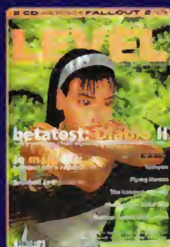
Derek dela Fuente



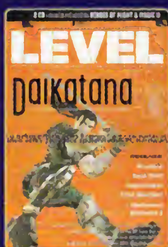




:předplatné



LEVEL 05.000
ZAJÍMAVOSTI
Je máje čas: Betatest žen
RECENZE
Tachyon, Flying Heroes, The Longest Journey, Shogun: The Total War, Martian Gothic Unification
PLNÁ HRA
Fallout 2



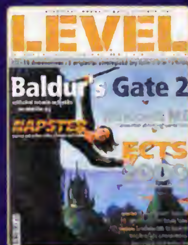
LEVEL 06.000
ZAJÍMAVOSTI
Nekupuj ten šmejd, brácho!
RECENZE
Daikatana, Arcatera, Euro 2000, Soulbringer, Time Machine, Motocross Madness 2
PLNÁ HRA
Heroes of Might & Magic II



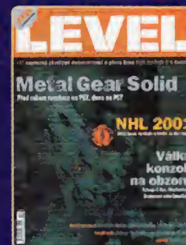
LEVEL 07.000
ZAJÍMAVOSTI
On-line hry
Jak postavit vlastní PC
RECENZE
Diablo II, Deus Ex, Vampire: The Masquerade, Earth 2150
PLNÁ HRA
Croc: Legend of Gobbos
Steel Panthers: World at War 2.0



LEVEL 08.000
ZAJÍMAVOSTI
Vývoj her po česku
RECENZE
Grand Prix 3, Dark Reign 2, Icewind Dale, Kiss: Psycho Circus
PLNÁ HRA
Seven Kingdoms
+ FILM
Byl jsem mladistvým intelektuálem



LEVEL 09.000
ZAJÍMAVOSTI
NAPSTER
REPORTÁŽ
ECTS 2000
RECENZE
Baldur's Gate 2, Carmageddon 2000 TDR, Heavy Metal F.A.K.K. 2
PLNÉ HRY
Master of Orion 2, Mobility



LEVEL 10.000
ZAJÍMAVOSTI
Válka konzolí na obzoru
RECENZE
NHL 2001, Metal Gear Solid, Wizards and Warriors, Crimson Skies, Star Trek Voyager: Elite Force
PLNÁ HRA
Might and Magic IV

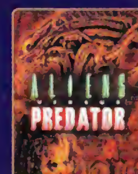
:plné hry



NHL 2001 [CZ]
Nejpopulárnější hra v České republice je již několik let po sobě NHL od EA Sports. My vám k předplatnému jako dárek přinášíme nejnovější a nejlepší díl - NHL 2001.



Diablo 2
Tak dlouho se na něj čekalo, tak dlouho se všichni těšili, až ho tu máme. Akční RPG s neodolatelnou atmosférou a ještě lepší hrou po síti.



Aliens vs Predator
Pokud nefandíte mariňákům, můžete jim to jako vetřelec všechno vrátit. A predátor se jenom směje. 3D akce jak má být.



Thief 2
Jen málokterá hra dokáže člověka tak vtáhnou do děje jako Thief, jedinečný simulátor středověkého zloděje.



Konung: Legenda Severu [CZ]
RPG se strategickými prvky, ve kterém v roli jednoho ze tří hrdinů bojujete o získání bájného dračího amuletu.



Ztracený ostrov [CZ]
Obliba českých adventure je obrovská, proto si jednu z nich můžete objednat i k předplatnému Levelu. Hra je namluvena Jiřím Lábusem.

Právě jsi urval(a) svoji šanci.

Starší čísla Levelu můžete dostat k ročnímu předplatnému nebo si je lze koupit v naší prodejně Sokolovská 73, Praha 8. Prodejní doba je pondělí do pátku vždy od 8.00 do 18.00 hod. Slovenští předplatitelé najdou kupón na poslední straně Levelu.

Plné hry k předplatnému časopisu Level jsou připravovány ve spolupráci s firmou Bohemia Interactive.

Bohemia Interactive

hitman: codename 47



DEMO NA 10.00

Toto je pouze čistá fikce v čase a prostoru, kde veškerá podobnost s čímkoli, co jste kdy viděli, je čistě náhodná a zavádějící.

»Žádní kamarádi, žádná rodina, žádný domov, žádné děti, holky na jednu noc a spousta večerů o samotě.«



Hitman není hra o bitvě dobra proti zlu, ale spíše bojem kopie s originálem, kde rozhodují přírodní instinkty, které vám byly dány do vínku při narození. Instinkty zajišťující přežití má v sobě každý z nás. Jakou mají sílu poznáte až v kůži nájemného zabijáka a možná, že dokážete přežít tak dlouho, až přijdete na to, kdo vlastně doopravdy jste. Ze začátku ale bohatě postačí, když si zapamatujete jedno pravidlo: Nikdy nevytahujte zbraň, pokud nechcete vystřelit. Zkuste se ponořit do světa cynismu, sarkastické ironie a neosobní reality a pak rychle přepněte zpátky a užijte si toho našeho obyčejného. Je to rozdíl, že?

Kdysi někdo řekl: Aby milióny lidí po celém světě mohly každý večer zhasnout, dát prckovi v postýlce pusu na čelíčko a v klidu hupsnout do peřin, musí určité procento mimořádně drsných a schopných jedinců stát na stráži s puškou v ruce. Ne že by na tom nebylo něco pravdy, i když z pohledu člověka z davu se to může zdát jako nesmysl. Určité procento lidí se totiž opravdu stará o to, aby na světě bylo o trochu méně lumpů, než je, a je úplně jedno, jestli to jsou zásahové jednotky, tajná služba, kontrarozvědka nebo obyčejná policie. Zcela zvláštní a ojedinělé postavení pak mají tzv. nájemní vrazi (hitman, assassin, contract killer). Pro veřejnost oficiálně neexistují, ovšem ten, kdo má opravdovou moc, jistě pár takových chlápků zná a v případě potřeby využije jejich spolehlivých služeb. Velké zkušenosti s nájemnými vrahy mají zřejmě v Dánsku, kde malá vývojářská firmička IO Interactive ukuchtila jakousi mutaci her Deus Ex a Thief. Být nájemným vrahem není žádné štěstí. Vyděláte si sice dost peněz, ale daň, kterou za to budete muset zaplatit, je příliš vysoká. Žádní kamarádi, žádná rodina, žádný domov, žádné děti, holky na jednu noc a spousta večerů o samotě. Nemáte žádné zázemí, nikoho, komu byste se mohli vypovídat, když je vám zle, nic, na co byste se mohli spolehnout, kromě vaší beretty s tlumičem. Ne náhodou většina špičkových profesionálních zabijáků skončila sebevraždou, v blázinci nebo otravou organismu z nadměrného pití. Na to, abyste večer na recepci odstřelili člověka, který vám nikdy nic neudělal, a druhý den ráno si šli koupit čerstvé housky do pekárny, potřebujete mít opravdu silný žaludek. I ti nejsilnější však dříve nebo později propadnou apatické melancholii, ze které už není návratu. Jediné, co všem nakonec zbude, je sbírka zbraní v tajné místnosti ve sklepě a kód. Zabijáci totiž nemají jména, protože by to mohlo ohrozit jejich bezpečnost, mají jen čísla, jako dobytek jdoucí na porážku. Jedno takové číslo má i náš Hitman. Na dokonale oholené hlavě se v zátylku vyjímá čárkový kód s číslem 47. Možná trochu vysoké číslo ve srovnání s Jamesem Bondem, ale jak už to mezi nájemnými vrahy bývá, nic si nesmíte brát osobně, jinak na to dojedete. Ostatně vám to může být úplně jedno, protože nevíte, kdo jste, co děláte připoutaný na posteli ve svěrací kazajce a kdo to k vám mluví tím nasládle škrobeným hlasem. Jako poslušná ovce děláte přesně to, co po vás ten samolibý hlas chce. Pokud chcete přežít a živit plamínek naděje, že jednou přijdete všemu na kloub, nemáte jinou možnost.

Ten podivně tmavý oblek vám celkem padne. Není to žádný luxus, nic, co byste na někom na ulici neviděl tisíckrát, přesto vám to jakýmsi zvláštním způsobem dodává sebejistotu. Teď ještě nezbytné černé kožené rukavice a můžete se pustit do základního výcviku. Kupodivu zjišťujete, že stát se nájemným vrahem nevyžaduje žádné zvláštní dovednosti. Úvodní výcvik je tak lehký a nenáročný, že by ho zvládlo i malé dítě. To, co vás pak čeká, však už rozhodně pro malé děti není, a tak si všechno dobře osahejte, než se pustíte do prvního úkolu. Nepřipravenost, nervozita a spěch zabíjejí. Hitman je v tomto ohledu až nepříjemně důsledný. Z nepozornosti vytáhnete před čínskou restaurací zbraň – a jste mrtví. Motáte se příliš blízko stolu, kde sedí hlava triády Červeného draka, jste mrtví. Uděláte něco příliš hlučného v táboře drogového bosse a sesype se na vás ››

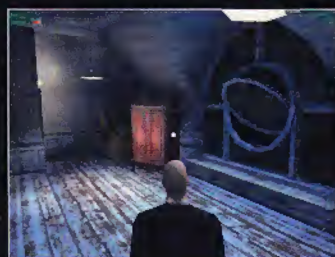
PRO&PROTI

PRO	Hledání způsobu, jak co nejchytřeji dokončit misi; engine, beretta s tlumičem, převleky.
PROTI	Nevyváženost, kontraproduktivní motivace penězi, slabé využití zbraní, délka.



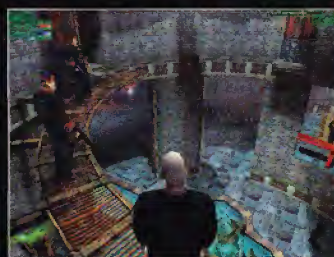
















›› střelba stráží z hlídkových věží. Základním pravidlem proto je vždy si důkladně obhlédnout terén, zjistit, jakým způsobem se chovají stráže, naplánovat si únikovou cestu a rozmyslet si, jakou výbavu budete potřebovat. Není to Deus Ex, kde jste se mohli chovat jako v obyčejné domovce, a není to ani Thief, kde jste do cíle mohli doběhnout bez jediné mrtvoly. Víc než v kterékoliv jiné hře musíte odhadnout ten správný okamžik pro akci. Hra vám nic neusnadní. Nelze si před kritickými místem zbaběle uložit pozici na disk a pak to zkoušet tak dlouho, dokud se vám to nepodaří. Jestliže uděláte chybu, musíte v drtivé většině případů začít znovu. O to větší je pak radost z každé úspěšně dokončené akce.

Celá hra je rozdělená na několik úseků, kde si vždy splněním několika okrajových misí připravujete půdu pro odstranění toho, kdo je vaším hlavním cílem. Například v takovém Honkongu je třeba zlikvidovat šéfa triády Červeného draka. Lee Hong je však velkým přítelem zdejší policejní garnitury a s konkurenčním klanem žije v míru. Několik záškodnických akcí může vše změnit a je nadmíru uspokojující sledovat, že se Hitman musí chovat tak, jak jste zvyklí z filmu. Na úvod nesmí chybět klasická scéna sestavení odstřelovací pušky na střeše anonymního baráku. Bez jediného zachvění rukou ještě obhlédnete situaci dalekohledem, v klidu zacílíte a pak v klidu zabijete označeného vyjednavače v parku. Pokud se vám to nepovede napoprvé, druhou šanci už mít nebudete. Podmínky, které tu platí, jsou opravdu tvrdé. Při útěku vás možná překvapí přivolaný vrtulník, ale u této hry musíte počítat se vším. Bohužel to obvykle napoprvé nevyjde a někdy budete hledat ten správný klíč hodně dlouho. Většina úkolů se dá vyřešit velmi „čistým" způsobem, pokud si ovšem dáte čas a využijete vše, co se vám nabízí. Názorným příkladem je hned třetí mise s příznačným názvem „masakr v rybí restauraci". V obyčejném restaurantu se mají sejít zástupci triády za přítomnosti šéfa policie, aby společně uklidnili vyhrocenou situaci. Organizace po vás chce, abyste zlikvidovali všechny účastníky schůzky a ještě aby to vypadalo tak, že všechno spáchal zástupce triády Červeného draka. Tím by Lee Hong ztratil policejní ochranu a cesta k němu by pak byla mnohem přístupnější. Po několika nezdařených pokusech budete pravděpodobně postupovat takto. Rychle doběhnete k restauraci, ještě než sem stačí dorazit účastníci schůzky, vlezete zadním oknem na toaletu a položíte zde svou oblíbenou UZI. Vyskočíte a poběžíte naproti vyjednavači Červených draků. Chvilku ho budete sledovat, a až budete sami, ukončíte jeho život jedním škubnutím ocelové struny. Tělo odklidíte do otevřeného kanálu opodál (důkladné zametání stop je nezbytnou nutností), převléknete se do jeho šatů a v přestrojení dorazíte na schůzku. Po důkladné prohlídce, kdy vám budou odebrány všechny zbraně, vás stráž vpustí do restaurace obšancované hlídkami. Získání klíče od WC je otázkou několika sekund, stejně jako následná poprava přítomných několika úspornými dávkami. Bohužel budete muset oddělat i barmana, který vás začne otravovat brokovnicí. Jak už se ale v takových případech stává, barman to koupí vždycky nejhůř, ať se děje, co se děje. Pak už stačí jen pohodit dračí amulet jako falešnou stopu a zdrhat k autu se zbraní v ruce, abyste na sebe upoutali dostatečnou pozornost.

Způsobů, jak dosáhnout cíle, je určitě víc, ale jako pravý profesionál musíte dbát na eleganci a čistotu stylu. Kdo si ale myslí, že se celá hra odehrává pouze ve stísněných městských ulicích, ten je na omylu. Organizace vás vysílá na různá místa po celém světě, kde je vás třeba. Kolumbie potřebuje vaše služby při odstranění bosse drogového kartelu, jehož tábor se nalézá ně- ››

»Víc než v kterékoliv jiné hře musíte odhadnout ten správný okamžik pro akci, jestliže uděláte jedinou chybu, musíte v drtivé většině případů začít znovu.«

10 způsobů jak poznáte nájemného vraha na ulici

- Nikdy nemá u sebe víc než jedno zavazadlo, a to pouze v tom případě, že s sebou vláčí odstřelovačku.
- Pohybuje se pouze úsporně a zásadně neběhá. Pokud běží, tak je zle, takže mu raději jděte z cesty.
- Oblečení mu skvěle padne a nikde neuvidíte žádnou čouhající hlaveň nebo nápadně vyboulené místo. Nájemní vrazi mají u sebe obvykle pouze nůž, strunu, pistoli s tlumičem a pro nouzové případy brokovnici s uříznutou hlavní nebo UZI.
- Velmi často nosí sluneční brýle, a to i v případě, že je počasí spíše na deštník. Oči totiž prozradí mnohé.
- Nápadně dlouho postává u výloh se spotřebním zbožím, jež ho evidentně nezajímá.
- Nikdy se nesměje a jeho obličej celkově nevykazuje žádné známky pohybu. Pouze kroutí krkem.
- Nájemní vrazi pracují vždy sami. Pokud má takový člověk u sebe společnost, pak je to s největší pravděpodobností rukojmí.
- Nepoužívá výrazný parfém. Při bližším očichání je cítit pouze drahým mýdlem a lehkou vůní krému na boty.
- Má čisté nehty a vůbec celkově budí dojem, jako by se každou hodinu sprchoval.
- Pokud ho okolnosti nedonutí, nemluví, pouze občas nenápadně utrousí pár slov do mikrofonu ukrytého v rukávu.



›› kde hluboko v neprostupné džungli; na zaoceánské lodi je také potřeba pěkně v tichosti vykonat jistou prácičku, a dokonce se na závěr dostanete tam, kde tohle všechno začalo, abyste zjistili, jak to všechno doopravdy je. Autoři velmi napínavě poodhalují roušku vaší identity krátkými animacemi v různých částech hry, aby vám dodali chuť před nějakým obzvláště obtížným úkolem. Přesto je příběhová stránka Hitmana slabým článkem a na rozdíl od hry Deus Ex působí velmi amatérsky. Hitmanovi chybí hloubka, jakési tajemství, drama nebo zajímavá zápletka, která by udržela hráčovu pozornost u tzv. šťavících misí, kdy po několika neúspěšných pokusech ve vzteku mažete hru z disku a vypínáte počítač. Můžete sice tušit, že se na samém konci dozvíte něco ohromně překvapivého, ale to je přece jen trochu málo. Obtížnost má jako obvykle vzrůstající tendenci a občas je situace tak zoufalá, že budete muset plánovat svůj postup na vteřiny, aby vám to jakž takž vyšlo.

Do žádné mise si nemusíte brát víc než tři zbraně. Plně postačí struna, beretta s tlumičem a UZI. Tato skutečnost bohužel pohřbívá systém odměňování. Za každou splněnou misi dostanete určitý vklad, ze kterého se vám po splnění úkolu odečte částka spotřebovaná na výbavu. Vzhledem k nevyužití většiny zbraní je však odměňování zbytečné, takže po pár misích budete mít na kontě přes 50 000, za které si nebudete mít co koupit. Někdy si nemusíte vzít s sebou vůbec nic, protože všechno potřebné najdete po cestě. Další věcí, která kromě pokulhávající kamery přesvědčuje o tom, že Hitman nedosahuje kvalit her Deus Ex nebo Thief, je zoufalý nedostatek interakce s okolím. Vyjma velmi krátkých rozhovorů a používání věcí, což se navíc děje automaticky, je tato stránka zcela prázdná. Zejména zde mohl Hitman rozhodně dokázat víc. Snad vás tedy potěší alespoň častá změna prostředí. Z šikmookého Hongkongu se přenesete do kolumbijského pralesa, kde zejména doporučuji zastavit se na lávce přes vzdouvající se špinavou řeku. To, co ukazuje grafický engine hry, je totiž neobvyklé i v dnešní době, kdy už jsme na něco zvyklí. A až skoncujete s drogovým bossem, čeká vás výlet do nádherného hotelu v Budapešti a pak do Rotterdamu, kde se načerno prodávají atomové zbraně. Bohužel tam se ale dostanete tak za den čistého času.

Ti, kdo čekali něco na způsob Thiefa, budou zklamáni, protože někdy se velkému krveprolití zkrátka nevyhnete, a ty, co mají rádi akce, zase bude frustrovat nedostatek účinných zbraní, nábojů a chybějící schopnost uzdravovat se. Jako by se autoři nemohli rozhodnout, co vlastně od hry chtějí.

Petr Bulíř

VÝROBCE	IO Interactive
DISTRIBUTOR	Eidos
MINIMUM	PII-300, 64 MB RAM, 3D karta
DOPORUČENO	PIII-350, 128 MB RAM, 3D karta
3D AKCELERACE	ano
MULTIPLAYER	ne
PLATFORMY	Windows
TYP HRY	akční/schovávačka
VERDIKT	Atraktivní téma, pokulhávající zpracování s krásnou grafikou. Za zkoušku to ale stojí.
JINÁ VOLBA	Deus Ex ⊙ 7.2k: 9,3 z 10
	Thief II ⊙ 4.2k: 9 z 10
	System Shock II ⊙ 9.99: 9 z 10

LEVEL INDEX : 8,0







tombraider chronicles



„Pohodička, nová Lara!" říkal jsem si, když jsem instaloval pátý díl své oblíbené akční série s kozatou samičkou u kormidla. „Že to vůbec vydávali", říkám si teď...



Pokud nevíte, co je to Tomb Raider, vraťte se zpátky do hrobu a vůbec mi tady neopruzujte. Tolik úvodem a teď k věci: nadějný britský, dnes již pořádně zazobaný, týmeček Core Design se po pravděpodobně dosti vyrovnaném hlasování (10 rozumných tvůrců : 11 nenažraným byznysmanům) překvapivě rozhodl ještě popáté vzkřísit stárnoucí počítačovou sexbombičku Laru Croft z právem mrtvých a přivést ji zpět na rozzářené monitory herního publika. Ať už byla motivace jakákoli, bylo to buď neukojitelné nutkání rychle vydělat nějaké ty zaručené prachy, nebo šlo o to strefit se do rozjíždějící se hollywoodské marketingové kampaně opěvující stejnojmenný budoucí akční „asihit" (nebo spíš „asishit") s Angelinou Jolie v hlavní roli. Evidentně se tu nejedná o pokus rozzářit ještě jednou obličeje skutečných milovníků jediné opravdové Lary Croft do spokojeného ksichtíku orgastického vzrušení – Tomb Raider Chronicles je totálně zpackaný, rychlou jehlou shitý, pardon, šitý, jako plnohodnotné pokračování se tvářící datadisk. Oněch třináct hloupých nových úrovní, které na novém CDčku naleznete (ano, opravdu jich teď už není čtyřicet, ale pouhopouhých třináct), dohrajete asi za tři až čtyři dny čistého času, což je tak přibližně doba, kdy jste do předchozích Lařiných dobrodružství teprve začínali pronikat. Za chvilku se dostaneme ještě k dalším neduhům, ale tohle je, alespoň pro mne jako pro fandu, který dohrál všechny „Lary" poctivě až do samého konce, opravdu nečekaný šaraticový syndrom – instalace, hop, hop, bum, hop, cink a konec. Přesně takhle probíhá nečekaný průjem a přesně takový pocit z nového Tomb Raidera také mám.

V tomto místě by tato recenze asi mohla klidně skončit, protože se publikum rozdělilo na dvě zcela zorientované skupiny: skupina A už si běžela TR Chronicles koupit, protože „Co to ten vieban plácá, Lara přece nikdy nemůže dopadnout špatně" a skupina B znechuceně otočila na další stránku. Logika však opomíjí na první pohled nepříliš zřejmou, ale ve skutečnosti docela početnou skupinu jízlivých škodolibců a posměváčků, kteří se teď už nesmírně těší, jaké nááádherné splašky se tu ještě budou na Laru vylívat, a chtějí být u toho. I když mě to opravdu upřímně mrzí, tuhle skupinu bohužel nezklamu.

Nová Lara je z hlediska příběhu koncipovaná jako každá správná nastavovaná kaše, tedy z pozice několika vypravěčů, kteří si navzájem vyprávějí o různých dobrodružstvích neohrožené kozatky z dob, kdy ještě žila (na konci čtvrtého Tomb Raidera pohřbila Laru sesunuvší se pyramida). Celkem jsou vyprávěny čtyři naprosto nesourodé příběhy, což znamená, že tato hra nemá žádný začátek ani žádný konec. Nejen z hlediska příběhu, ale i z pohledu celkové koncepce by v tomto případě mělo jít o datadisk, který by ovšem nepřinesl tolik peněz do pokladničky krachujícího Eidosu, takže se „to" vydalo raději jako plnohodnotná hra. První příběh se odehrává v městě Římě, druhý na palubě sovětské ponorky, třetí na začarovaném irském ostrůvku a konečně čtvrtý v nejmenovaném hi-tek mrakodrapu kopírujícím scifko Matrix. Římská epizoda je grafic- ››

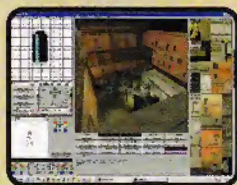
VÝROBCE	Core Design
DISTRIBUTOR	Eidos Interactive
MINIMUM	PII-266, 16 MB RAM
DOPORUČENO	PII-350, 32 MB RAM, 3D karta
3D AKCELERACE	ano
MULTIPLAYER	ne
PLATFORMY	Windows
TYP HRY	akční
VERDIKT	Tak dlouho se přidávalo, až rendlík přetekl a Lara se připálila na beztvarou komerční hmotu.
JINÁ VOLBA	TR: Last Relevation © 12.99: 7,5 z 10
	Tomb Raider III © 12.98: 8 z 10
	Tomb Raider II © 11.97: 9 z 10

LEVEL INDEX | 6,0



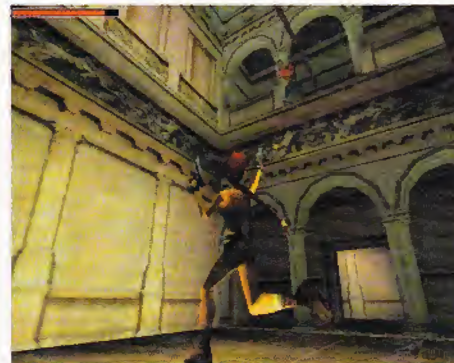


Level editor



Zvídavé duše by určitě zajímalo, proč jsou v krabici dvě CD, když hra je jenom na jedno. Na tom druhém je totiž opravdu hutný editor, ve kterém si můžete vytvořit vlastní nové dobrodružství. Není to ale nic jednoduché – jde o regulérní editor, jaký používali k tvorbě úrovní v TR 4 samotní autoři – jenom manuál má 120 stránek. Před jeho spuštěním musíte přepnout desktop na 16bitové barvy, jinak se program nespustí.





PRO & PROTI

PRO	Běží bezvadně i na starších mašinkách bez 3D karet, některé zajímavé a originální puzzly v 3D.
PROTI	Zastaralý grafický engine, oproti minulým „Larám" hrozně krátké, nestoudně obtížné a nelogické hádanky.

›› ky hnusná, příběhem ještě horší a hratelností velmi nevybalancovaná. Je to také nečekaně prudký rozjezd, který vás až na malou minilekcičku základních skoků a pohybů hodí rovnou po hlavě do rozbouřené řeky dvojitých salt vlevo s přískokem v úklonu, o které se okamžitě roztříští všichni hráči neobeznámení s příjemným, ale mnohdy velmi komplikovaným ovládáním Lary Croft. Druhá série úrovní zvaná „Ruská ponorka" už je podstatně jednodušší a až na několik vyložených hnusáren ji budete mít za sebou během dvou až tří hodin poctivé pařby. O tom, proč je druhá série úrovní podstatně jednodušší než série první, bychom mohli polemizovat, ale spokojme se s výrazem „čistá demence", který tuto anomálii v kostce sumarizuje, aneb proč je tak dobře, že máme éru sofistikovaných recenzí již daleko za Horizontem událostí (supr film, mimochodem). Třetí série je docela vydařená zuboklapka a kolenotřaska, u které jsem měl docela nepříjemný bob z podivně neklidného hororového prostředí zavánějícího středověkou černou magií. „Irský ostrov" je vlastně asi to nejlepší, co nám TR Chronicles nabízí: epizodu ze života Lary, když byla ještě malá, mumiemi nedotčená náctiletá buchtička. Ve stylu hodně podobném Mladému Indymu Jonesovi se nám tu Lara předvádí úplně beze zbraní pouze se svým rozumem a čilou akrobatickou obratností. Trojitá salta vzad, okořeněná novou možností chůze po provaze a následující po odvážných skocích z rozhoupaných lan, jsou zde dovedena k naprosté dokonalosti. Z obyčejné ženy by se při takovýchto lapáliích vysypaly snad i venušiny kuličky, ale mladičká Lara se cítí tak pevná v kramflecích, že by si během toho klidně i zapálila cigaretu. Poslední série odehrávající se v již zmíněném mrakodrapu připomíná tak trochu Half-life říznutý filmy Past nebo Matrix a mohla by být i docela v pohodě, nebýt několika vážných bugů v programu a hlavně do herního nebe volající obtížnosti, což prosím říká člověk, který všechny ostatní Tomb Raidery dohrál poměrně bez problémů až do konce. Mrakodrap v TR Chronicles je prostě a jednoduše peklo, které mě mnohdy ani nebavilo hrát, protože jsem obrazovky SAVE a LOAD viděl skoro častěji než samotnou Laru. Ještě že bylo tohle poslední akční martyrium okořeněno nezvyklými novými zbraněmi (například sniperkou se zaměřovačem přepínatelnou na kulomet) a možností plížit se za postávajícími strážemi na způsob Thiefa – jinak bych to snad celé vypnul a vrátil se k novému Star Treku: The Fallen, který je také 3D akční hrou viděnou z ptačího pohledu, ale kupodivu je mnohem zábavnější.

Ach jo, tak jsem konečně jednou taky, i když nerad, pošpinil Laru. Myslím si, že fakt, že i tak skvělá série, jako je Tomb Raider, skončila v takové komerční škarpě, je docela alarmující. Ne že bychom s tím mohli něco dělat – názory nás, pravidelných hráčů, už dávno nikoho nezajímají. To ovšem neznamená, že bychom měli držet zobák, když nám někdo cpe břečky, že ano, pane Eidos?

Andrej Anastasov

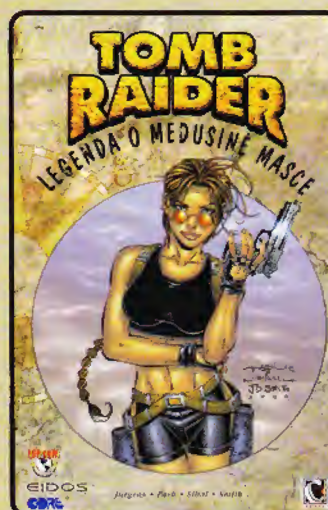








Soutěž



Nová dobrodružství Lary Croft se sice moc nepovedla, nicméně pro deset šťastlivců se nabízí možnost zažít s ní dobrodružství trochu jiné – na stránkách oficiálního comicsu s původním příběhem právě vydaného u nás firmou Calibre publishing. Pokud se vám tedy nechce oblétat knihkupectví v okolí, abyste si tento velice povedený kousek sehnali do sbírky, stačí odpovědět na jednu lehkou otázku, odpověď označit heslem SOUTĚŽ LARA a poslat ji na známou adresu z tiráže nebo elektronicky na soutez.level@vogel.cz. Nuže. V jakém roce spatřila světlo světa první hra s Larou Croft, čímž začala celá Lara mánie?

no one lives forever

Svět je zase v řiti...

Zlatý věk špionáže je za námi. Na příslušnost k výzvědné službě už dávno nikoho nesbalíte a o dramatickém představení àla James Bond, které by zaručilo postelovou scénu v následujících pěti minutách, se špionovi může maximálně tak zdát; legitimace rozvědky například v naší malé zemičce zajistí leda tak beztrestnost v případě, že řídíte opilí, jak zákon káže. Příběhy, ve kterých špioni infiltrují vojenská zařízení nepřítele, tajně fotografují důležité dokumenty, ukládají je na mikrofilm a pomocí „mrtvých schránek" dopravují do centra, už můžeme vidět snad jen v dokumentech na televizním kanále Max1. A samozřejmě i v bondovkách. A samozřejmě i v Austinu Powersovi, této ďábelské parodii snad na všechny špionážní filmy. A také ve hře No One Lives Forever, parodii snad na úplně všechno, co se byť jen letmo dotklo špionománie.

NOLF ale není slepenec více či méně povedených gagů jako Austin Powers – opravdu se přinejmenším těsně na začátku tváří jako vážná špionážní 3D akce. Hlavní hrdinkou je netradičně žena, v červenobílém slušivém oblečku oděná agentka organizace UNITY Cate Archer. UNITY je ale v pěkném průšvihu, polovina jejích agentů je vyzrazena a vzápětí zlikvidována – jejich mrtvá těla někdo ozdobil červenými liliemi. Proti nasazení ženy do akce sice jeden z šéfů UNITY protestuje, není mu to ale nic platné, agentů je nedostatek a každý s výcvikem se hodí – pro Cate je to navíc šance, aby po měsících kancelářské práce ukázala, k čemu je dobrá. Lilie zavádí Cate na stopu Dimitrije Volkova, šéfa zločinecké organizace H.A.R.M., a jeho plánů k ovládnutí celého světa (jako obvykle). H.A.R.M na to nicméně jde vynalézavě – ››







VÝROBCE	Monolith
DISTRIBUTOR	Fox Interactive
MINIMUM	P2-300, 32 MB RAM, 3D karta
DOPORUČENO	P3, 64 MB RAM, 3D karta
3D AKCELERACE	ano
MULTIPLAYER	ano
PLATFORMY	Windows
TYP HRY	akční
VERDIKT	Nejlepší akce od doby, kdy jsme se zarudlýma očima dohráli Half-life.
JINÁ VOLBA	Half-life ◎ 1.99: 9 z 10
	Kingpin ◎ 7.99: 8,7 z 10
	Unreal ◎ 6.98: 8 z 10

LEVEL INDEX : 9,0

›› infikuje významné osobnosti toxinem, který z nich udělá nafouknuté časované bomby. Stačí jeden pšouk a půlka města je na prach...

Ale to bych příliš předbíhal – první mise vás totiž vůbec nepřesvědčí o tom, že NOLF je nějak výjimečná akce. Obrana amerického velvyslance na dovolené sestřelováním nabíhajících vrahounů sniperkou se podobá tak trochu pouťové atrakci, kdy se snažíte co nejrychleji sestřelovat vyskakující králíčky. Záchrana ale přichází hned vzápětí – vaše střelecká pozice je prozrazena a míří k vám několik nepřátelských agentů. Je čas odhodit odstřelovačku, vytáhnout věrnou pistoli s tlumičem a začít se věnovat likvidaci otravů na kratší vzdálenost...

Profláknuté oblíbené bouchačky filmových špionů, Walther PPK či Berettu, sice k dispozici nemáte, vyvažuje to ovšem bohatý arzenál jiných kvalitních více či méně použitelných zbraní. Z vlastních zásob a samozřejmě i od mrtvol získáte několik druhů pistolí a revolver, automatické zbraně (včetně skvělé AK-47) a také některé speciální kousky – harpunu, kuši, granátomet či různé sniperky. Navíc si většinou můžete vybrat až ze čtyř druhů munice – standardních kulek, dumdum nábojů, fosforových nábojů a kulek naplněných kyanidem. NOLF se neobejde ani bez nejrůznějších špionážních vychytávek jako vystřižených z dílny agenta Q. Kabelku máte plnou explozivních rtěnek, dále několik skvělých parfémů (s omračujícím, uspávacím a likvidačním plynem), zapalovač, který se ve chvilce může změnit v kapesní autogen, či brýle, jež fungují i jako dalekohled a detektor min či infračervených paprsků. To ale není všechno – Výzkumné Oddělení Stále Bizarnějších Přístrojů vás zásobuje i tak neuvěřitelnými blbůstkami, jako je například robopudlík napuštěný feromony, který odláká strážní psy, batmanovský pásek s vystřelovacím opaskem či otvírač zakódovaných dveří...

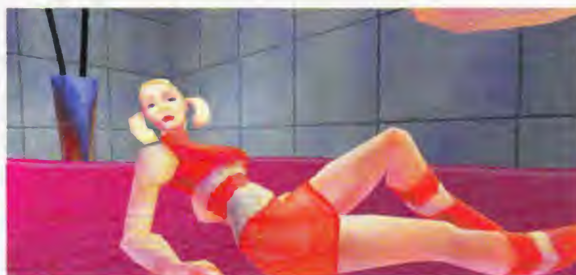
»Dostanete se ale i do naprosto **neuvěřitelných** misí – hned v jedné z prvních vypadnete **bez padáku** z letadla v osmi tisících metrech a vaší **jedinou** šancí je dohnat chlapíka, který vyskočil **před vámi** a padák má.«

Příběh vás zavede snad na všechna místa, která znáte ze špionážních filmů – do úzkých uliček v Maroku, archivu německé komunistické tajné policie Stasi, tajné odpalovací základny ve Střední Americe, potopeného tankeru či alpského německého hradu. Dostanete se ale i do naprosto neuvěřitelných misí – hned v jedné z prvních vypadnete bez padáku z letadla v osmi tisících metrech a vaší jedinou šancí je dohnat chlapíka, který vyskočil před vámi a padák má, zároveň se ale musíte zbavit dalších, kteří vyskakují z letadla nad vámi a snaží se udělat z vás sekanou. Mise má mimochodem geniální dohru, kdy se poklidně snášíte na padáku na anglický venkovský statek a nešťastník, od kterého jste si „vypůjčili" padák, se řítí přímo na stodolu s křikem „prosímbuďplnásenaprosímbuďplnásena!". Další vynikající mise vás zavede i do obrovského trezoru firmy podezřelé ze spolupráce s H.A.R.M. Trezor je ale chráněný neuvěřitelně hustou sítí infračervených paprsků a jejich přerušení vyústí v hermetické uzavření dveří a vypuštění kyanidu...

NOLF se ve „střílecích" misích hodně podobá Half-life – v žádné jiné hře jsem neviděl tak „chytré" nepřátele, kteří jsou klidně schopni krýt se za zdí či za bednami a vylézat jen na vystřelení krátké dávky, či dokonce povalit stůl a kropit bez míření prostor před ním vystrčenou rukou se samopalem. Agenti H.A.R.M. jsou docela kreativní a dost nebezpeční, což je umocněno i tím, že v misi nemáte vůbec žádné lékárničky a doplnit si můžete maximálně brnění. Lidé z Monolithu evidentně hráli i Thiefa a zřejmě se jim (stejně jako nám) velmi líbil, protože několik misí je jako vystřižených právě z této vynikající „lupičské" hry. Cate je ostatně původním povoláním zlodějka a na některých misích musíte splnit úkol, aniž byste nějak vzbudili pozornost stráží či bezpečnostních kamer a spustili alarm. Na řadu tak přijde odlákávání stráží pomocí pohozených mincí či zapálení papíru v odpadkových koších a tiché vraždění s pomocí kuše či pistolky s tlumičem... Podobně jako v Thiefu totiž stráže a nepřátelé vůbec reagují na střelbu, klapání bot o dláždění a další zvuky.

Bezpečnostní kamery jsou ale v každé druhé misi a je jen na vás, jestli se budete snažit se vyhnout odhalení a tiše projít přímo pod nosem strážných, nebo hrdinně ››











›› vyskočíte se řvoucím samopalem v ruce a vyřešíte situaci tak říkajíc „po doomovsku". Akční mise se střídají s „tajnými" a NOLF vás dokáže udržet přilepené ke klávesnici po dosti dlouhou dobu. Čeká na vás celkem šedesát misí; mapy jsou navržené dosti lineárně, což na jednu stranu snižuje možnost alternativních cest, na straně druhé ovšem nebudete bloudit a hra vám díky nekončící akci udrží vysokou hladinu adrenalinu.

Sranda ze špionského klišé prostupuje hrou od prvního do posledního bajtu na obou CDčkách. Jemné vtípky a různé narážky najdete na každém rohu. Spíše než Cate se ale budete smát jejímu okolí – například vysmátému „všechno umím, jsem nejlepší" americkému agentovi, přitroublému baronu Dumasovi, kterého nebaví se honit za divou zvěří, takže si ji nechává vozit přímo do Anglie, kde ji střílí zavřenou v kleci. Porazit budete muset i tlustou „operní pěvkyni" Inge Wagner, která, ač obdařena naprostým hudebním hluchem, je přesvědčena o tom, že je největší diva všech dob. V Německu se při setkání se svými informátory prokazujete mírně lechtivými kódovými větami, na což reagují všichni stěžováním si, „kdo že je nutí říkat tak idiotské věci". Pozadu nezůstávají ani nápisy na zdech a vítají vás na „VELKÉ vesmírné stanici H.A.R.M.", jeden ze sebraných dokumentů mluví o „přátelském basketbalovém utkání s kolegy ze zločinecké organizace M.I.S.E.R.Y.", v parametrech rakety se vedle množství paliva objevují i takové hodnoty, jako naplnění limonádou atd. Autoři si dokáží dělat srandu i z žánru samotného – v jednom z kanálů je nápis „Mandatory FPS Sewer", tedy něco jako „Stoka povinná pro všechny 3D akce".

PRO&PROTI

PRO	Je to sranda a je to hrozně dlouhé; hodně zbraní, inteligence nepřátel, geniální dialogy.
PROTI	Snad jen grafika není úplně nejlepší, vadit možná bude i nepříliš povedený multiplayer.

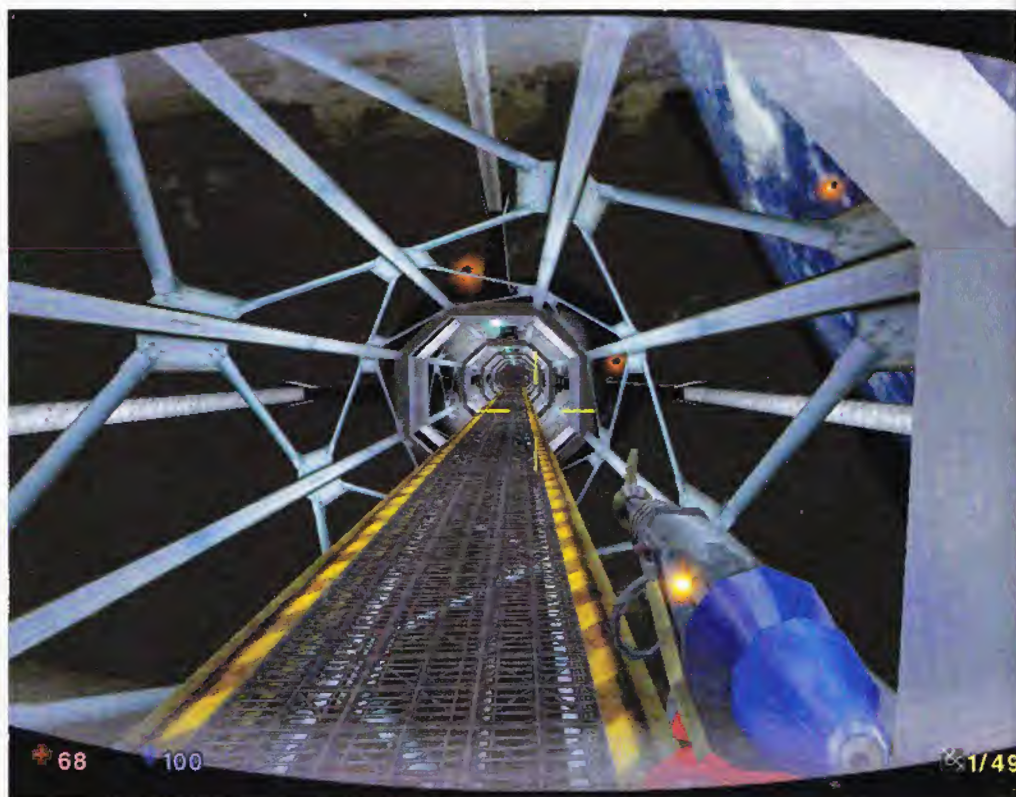
Monolithu se podařilo hráče dokonale vtáhnout do děje a vzbudit dojem opravdu živého prostředí. Nepřátelé i okolostojící civilové vám povědí plno zajímavých příběhů – vyslechnete si tak, skryti za rohem, bednou či za dveřmi, desítky rozhovorů na téma „Potřebuji se jít vyčůrat, ale nesmím opustit své místo, protože je tady špion", „Přijela mi tchýně a všechno je v háji", „Jsem už tak opilý, že bych se s tebou i vyspal", „Je škoda, že se Beatles rozpadli, byla to taková skvělá skupina" a podobně. Netřeba říkat, že většinu problémů hlídačů vyřešíte v následujících vteřinách střelbou, někdy ale vyslechnutí celého rozhovoru způsobí nějakou skutečně nepředvídanou událost. Tak například dialog dvou vědců, kteří najednou zjistí, že do probíhající chemické reakce zapomněli přidat katalyzátor – vyústí ve výbuch, který potvrdí jejich domněnku a zlikviduje pár hlídačů, kteří se poflakují vedle laboratoře.

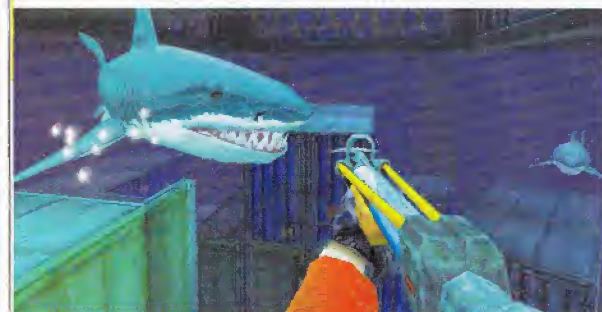
Jedna z mála výhrad směřuje ke grafickému zpracování, které je tak asi na úrovni Half-life, nicméně v roce 2000, v období Quake III a Unreal Tournamentu, už je vývoj přece jen jinde a ani nejnovější Lith-Tech se nezbavuje nálepky „chudého příbuzného". Některé objekty, například listy či mříže, jsou dokonce pouze 2D sprity, což působí odporně, a občas je až moc vidět předěly mezi texturami, postavy procházejí zavřenými dveřmi a podobně. Na druhou stranu simuluje engine i takové finesy, jako je průstřelnost či neprůstřelnost jednotlivých materiálů, takže zastřelit nepřítele přes dřevěné dveře je pohoda, přes pancéřové už je to horší. Autoři skvěle zvládli i animaci postav. Pokud mluví, docela přesně pohybují rty, a dokonce i mrkají; vrcholným dílem jsou ale desítky animací smrti, kdy mrtví agenti padají v nejrůznějších pózách k zemi či se svíjejí zasaženi jedovatým nebo fosforovým nábojem – a dokonce fantasticky rolují po schodech či se přehnou přes zábradlí a sletí dolů. Efektní je i harpunování, kdy můžete doslova přibít nepřátelského vojáka ke zdi či k bedně.

Doomovku bez multiplayeru se snad již nikdo neodváží prodávat a i zde se nějaký ten multiplayerový mód najde. Porovnáno s konkurenčními hrami je na tom ale NOLF velmi, velmi bledě – k dispozici je pár map a dva módy, klasický deathmatch a něco jako CTF s názvem UNITY vs. H.A.R.M. Autoři multiplayer zkrátka docela odfláknli, ovšem hra se skutečně soustředí hlavně na zábavu jednoho hráče, takže to až tak nevadí. Stejně všichni multiplayeroví nadšenci mají doma Unreal Tournament nebo Quake III...

Po několika 3D akcích, které byly spíše typu „sinovského", tedy chození dopředu a střílení všeho, co se hýbe, bez nějaké hlubší příběhové linie (ideálním příkladem budiž Kiss: Psycho Circus), je tu konečně hra, která snese srovnání i s takovým gigantem, jako je Half-life – a v mnoha případech jej i předčí. Minimálně má na rozdíl od Half-life opravdový konec. Každopádně (bereme-li v úvahu jen singleplayer) máme před sebou zatím nejlepší 3D akční hru, která tento rok vyšla, a pokud se vám líbí bondovky, filmy Mstitelé, Náš muž Flint a další „špionky", pak je pro vás NOLF bezesporu nutností.

Ondřej Malý











B-17: mighty eight

„Podívej, máme na okně nějaký střeva...!"

Realita druhé světové zobrazovaná v moderních válečných filmech má na hony daleko k romantickým filmům čtyřicátých a padesátých let. Moderní filmy jsou surovější, hlavní hrdinové v nich mluví sprostě a někdy se taktéž vlivem stresu poserou a poblijou. Není divu, na mou věru, nikomu by nebylo v takovou chvíli do smíchu. Mezi nejlepší filmy svého druhu patří Memphis Belle, Memfiská kráska, která popisuje dvacátý pátý let posádky B-17 nad Německo v květnu 1943. Je to strhující, skvěle natočený a dosti drsný příběh deseti chlapíků tvořících posádku jednoho z nejlegendárnějších bombardérů – B-17 Flying Fortress. Tahle jejich akce má být vyvrcholením, protože je poslední před tím, než se vrátí domů, ale nakonec jsou rádi, když se s rozstříleným letadlem vůbec vrátí a dokážou s ním přistát. Americký 8. letecký sbor (od toho „Mighty Eight") útočil z Británie během dne a prováděl přesné nálety na důležité cíle, zatímco Britové útočili v noci. Denní útoky byly značně riskantní a ztrátové; fortressy měly naštěstí ohromující odolnost a dokázaly se nezřídka vrátit domů rozbité doslova na hadry. Naprosto neuvěřitelné fotografie fortressů, které se v děsivě poškozeném stavu dokázaly vrátit domů, můžete najít například na www.ixpres.com/ag1caf/B-17/, ale upozorňuji vás, že to je dost neskutečné pokoukání pro lidi se silnějším žaludkem. Bylo to perfektní a spolehlivé letadlo...

B-17: Mighty Eight je dlouho očekávaný projekt Microprose, na který se netrpělivě třásli všichni milovníci létání. Naslibovali nám toho mnoho, ale ne vše se podařilo vyplnit – ve hře například chybí multiplayer. V původních představách se mohlo sejít deset chlapíků a dát tak dohromady skutečnou virtuální osádku, která by bojovala s jinými chlapíky v roli virtuálních stíhačů, a tak podobně. Když se objevilo oznámení, že multiplayer nebude, řada fanoušků propadla zoufalství a stěžovala si na ztrátu smyslu života (máme i neověřenou zprávu, že vynechání multiplayeru v B-17 je pravou příčinou nepokojů na palestinských územích). Finální verze B-17 má ovšem formu ještě o něco horší rychlokvašky, než se čekalo. Je to mimořádně tristní; modely letadel jsou totiž skvělé a všechno funguje tak, jak má – chvílemi jsem si připadal jako jeden ze členů posádky Memfiské krásky – tedy až... až na neuvěřitelně, promiňte, NEUVĚŘITELNĚ hnusné provedení interiérů letadla. Čekal jsem virtuální 3D model vnitřku B-17, ve kterém budete moci pochodovat sem a tam, ale interiér je omezen na pouhou řadu přepínacích statických obrazovek, ve kterých se pohybují renderovaní panáci. Trojrozměrný je pouze výhled z kokpitů a palpostů (tj. podle všeho

» Můžete si vyzkoušet prakticky každý post v letadle – pokud se vám chce, vlezete si do věží a zoufale se pokoušíte mířit a střílet na bleskově prolétávající stíhačky. «









vnitřek letadla udělat šlo a asi se na něm doopravdy pracovalo). To by se dalo ještě přežít a se skřípěním zubů by bylo možné snést i nepříliš pohodlné přepínání mezi pohledy. Bohužel, nějaký nechutný, odporný, zločinný a zcela dementní hajzl naprosto zasaboval celou hru tím, že se pokusil vytvořit jakýsi „retro" vzhled interiérů. Výsledek jeho působení vypadá hnusně, děsivě, příšerně.

Autor interiérů zkrátka a jednoduše postavil novou metu hnusu, který je možné ve hře vytvořit. Je to OHROMNÁ škoda, je to zločin, který by měl být potrestán vyhozením z pumovnice v maximální letové výšce a to pochopitelně bez padáku. Vlastní letadla totiž vypadají výborně, je na nich vidět poškození, odlesky i stíny; ba i provedení kabin stíhaček je super. Pokud se podivujete nad poměrně nízkým hodnocením hry ve srovnání s popisovanými superlativy vlastností, pak vězte, že moje znechucení padá na úkor právě 1) ne moc chytře navrženého ovládání (abyste se u palpostu koukli, kolik vám zbývá munice, musíte si v menu PŘEPNOUT výhled, což je během útoku mesů tak trochu nepraktické) a za 2) na konto šíleně, nesmírně hnusných interiérů letadla. Jen při pomyšlení na ně se stále klepu odporem – a to už jsem za dobu svého recenzování viděl ledacos.

Nechutná vycpávka jen podtrhuje můj dojem z této hry – někdo v Hasbro se prostě rozhodl B-17 dodělat a pustit ven, rychle, rychle, stůj co stůj. Škoda. Hratelnost je totiž skvělá a samotný simulátor je vysloveně unikátní – můžete si vyzkoušet prakticky každý post v letadle, zatímco ostatní jsou ovládány počítačem. Pokud se vám chce, vlezete si do věží a zoufale se pokoušíte mířit a střílet na bleskově prolétávající stíhačky, což je velice náročné a velmi rychle pochopíte, proč muži v Memfiské krásce pořád křičí „Kde je? Kde je?! Nevidím ho!!". Zásah nepřítele není věc pouhého umu, ale také statistiky; uzavřená formace bombardérů nutí stíhače, aby vletěl do několika šňůrek svítících střel najednou a často netušíte, jestli jste ho sundali vy, anebo někdo jiný. Pokud si na to troufnete, můžete zkusit B-17 řídit – a pak zjistíte, že čtyřmotorák nejsou sáňky nebo obyčejná stíhačka, a řešit problémy typu „jeden motor už vypadl a další nám začíná hořet" je fest náročné; musíte o letadle něco vědět a rozhodovat se nejen rychle, ale také správně. Tohle není žádný simulátor „zrychli/zpomal", už jen pozapínat motory, narolovat na runway a s tou věcí vzlétnout je malé dobrodružství. Jeden muž závisí na ostatních a jako střelec často zjistíte, že o nepříteli víte jen díky hlášení ostatních mužů. Pokud nalétávají zprava a vy máte levý boční zadní palpost, pochopíte, že asi během několika chvil váš stroj přelétnou a vy budete mít asi sekundu nebo dvě na to, abyste jim poslali pár projektilů do mesí nebo schwalbí prciny. Reagovat až v okamžiku, kdy nepřítele uvidíte, je velmi naivní a neúčinné. Piloti s letadlem manévrují, jak se jim líbí, a nezřídka jako střelec minete stíhačku jenom proto, že vám strojem smýknou stranou. Občas má náhlý pohyb daleko bizarnější příčiny; jednou takhle pálím po mesech a letadlo sebou začne nějak divně kývat víc a víc; říkám si: „Sakra, co s tím ti chlapi dělají" – a ejhle! Právě nám ustřelili křídlo a naše sedmnáctka se řítí ve spirále k zemi...!

B-17: Mighty Eight jde hodně za hranice toho, co dovolují běžné hry. V letadle můžete dělat skoro všechno, co šlo v reálu – můžete například pomáhat zraněným členům osádky, ale také je nechat vyhodit





VÝROBCE	Microprose
DISTRIBUTOR	Hasbro
MINIMUM	PII-300, 128 MB RAM, Voodoo 2 nebo lepší
DOPORUČENO	PII 400, 256 MB RAM nebo více (nekecám...)
3D AKCELERACE	ano
MULTIPLAYER	ne (Bůůů! Bůůůů!!!)
PLATFORMY	Windows
TYP HRY	Simulátor náletů na Reich.
VERDIKT	Fascinující a propracovaný, bohužel ale ne úplně dotažený simulátor legendárního bombardovacího čtyřmotoráku.
JINÁ VOLBA	European Air War © 10.98: 7 z 10
	Combat Flight Simulator © 11.98: 7 z 10
	World War II Fighters © 11.98: 7 z 10

LEVEL INDEX 7,5









nad Německem v případě, že je jejich zranění příliš vážné. Cestu domů by nepřežili – a vyhodit je nad nepřátelským územím jim dává jistou šanci, že je Němci najdou, zajmou a vykurýrují. Dává to smysl – nebo ne? V jednoduchých „quickstart" nebo historických misích ne, ale v průběhu kampaně není jedno, zda vaši muži vyváznou živí a zdraví, anebo zda v osmi tisících nad Severním mořem vykrvácí. A popravdě – když hrajete nálety poctivě, vychutnáte si plnou délku letu od nahození prvního motoru až po přistání, budete o své posádce uvažovat jako o svých mužích, ne jako o počítačových panácích. Není divu, každý má svoje statistiky, které se mu mění. Může být zraněn nebo zabit, může zpanikařit a selhat. Výjevy při létání jsou srdcervoucí: B-17 nalevo od vás má zničený jeden motor a zpomaluje se za svazem; zoufale ji bráníte před dorážejícími Krauty. Pak odhodí bomby, a jak se odlehčí, opět zrychlí a zařadí se na své místo. A v okamžiku, kdy si už myslíte, že jste v klidu, se přiřítí „turbíny" a doslova chudákům ustřelí ocas... A vy zuřivě a vztekle pálíte víceméně naprázdno, neboť sestřelit bleskurychlý Schwalbe je přinejmenším stejně obtížné jako ulovit mola.

Pokud vás navigování, pilotování, radiotelegrafování, zaměřování, bombardování a bránění B-17 přestane bavit, můžete si dokonce zkusit útok na straně Krautů nebo roli „malého přítele", doprovodného stíhače bombardovacího svazu. K dispozici pro podobné experimentování máte za Američany P-38 Lightning, P-47 Thunderbolt a legendární P-51 Mustang; za Němce Me-109, Fw-190, dokonce i proudový Me-262. V roli Germánů si můžete vyzkoušet, že útočit na svaz B-17 (byť i bez stíhací ochrany!) nebyl žádný med; přibližujete se – a najednou ratata – proti vám vyšlehnou proudy svítících střel, jen to zabubnuje, jako když prší, kabinu pocáká olej a motor se zastaví. Uh, oh. Ovládání stíhaček je realistické, pořád se klepou a tak trochu si letí tam, kam se chce jim a ne vám. V tom okamžiku pochopíte, že správně zaútočit na svaz a sundat nějakou B-17 je přinejmenším stejně obtížné jako ji bránit v roli střelce. Válka ve vzduchu není žádný med...

B-17: Mighty Eight je fascinující, velice dobře provedený a velmi komplexní simulátor. Je na něm vidět, s jakou láskou a pečlivostí byl navržen a rozpracován. Pro fanouška druhé světové je to ROZHODNĚ absolutní nutnost, i když bude nepochybně – stejně jako já – skřípat zuby nad narychlo zalátanými nedodělky. Chápu, že některé problémy, jako například „plavání textur" krajiny s různou mírou detailu, je obtížné vyřešit a asi se s tím narychlo moc udělat nedalo. Rovněž vysoké hardwarové nároky jsou záležitostí, nad kterou už milovníci létání dávno mávli rukou – a Ježíšek jim přinese nějaké ty další paměťové moduly. Ale interiéry B-17... ty šílené, hnusné interiéry onoho nešťastného, odporným uměleckým břidilem potupeného a poníženého skvělého letadla... ty si to prostě nezasloužily. Kdyby tam byl prostoduchý uměle vypadající renderovaný obrázek vnitřku stroje, dalo by se to snést. Leč nyní je tam jen odfláknutý hnus. Ať už je tento simulátor B-17 uvnitř jakkoli skvělý a jakkoli se mi líbí jeho propracovanost, nemohu se bohužel zbavit dojmu, že po urychlené dostavbě a kolaudaci někdo od tohoto domu zapomněl odstranit lešení.

Ach jo.

Michal „Bustin'Wolf" Rybka

PRO&PROTI

PRO	Chcete si vychutnat, jaké je to „skoro nic nevidět" při obraně bombarďáku? Tahle hra vám dovoluje vychutnat všechny děsivosti bombardování „shora" dosti realistickým způsobem. Absolutní nutnost pro nadšence.
PROTI	Velkolepý návrh a realismus hry je poněkud zkažen vynecháním multiplayeru a hodně pomrven megahnusným provedením interiérů letadla – FUJ!!!





Palposty B-17 G a jejich nevýhody

Přední věž – dvojče: Ohromný výhled, obrovské palebné pole – potíž je v tom, že sotva stíháte otáčet věží.

Přední boční střeliště – jednoduchý kulomet: Zcela miniaturní palebné pole mířící do směru, kde většinou stíhačku neuvidíte.

Horní věž – dvojče: Postřeluje prostor 360° nad letadlem. Stíhač většinou prolétá tak rychle, že se jen mihne, hned ho ztratíte a pak v panice točíte věží kolem dokola. Rovněž máte problém s rychlým zjištěním úhlu natočení věže vůči trupu letadla.

Dolní věž – dvojče: Postřeluje prostor 360° pod letadlem. Pokud je výhled z horní věže omezený, tak tady to je opravdová krize – je to jako v ponorce.

Pravé a levé zadní boční střeliště – jednoduchý kulomet: Zorné pole střelce je menší než palebné pole (ano, je to tak, střelec stojí v letadle hlouběji, než je ukotvení kulometu!) Stíhač se většinou mihne hrozně rychle, ale zase si pořádně zastřílíte.

Zadní střeliště – dvojče: Modernější bombardéry mají vzadu otočnou věž, B-17 má jen obyčejný palpost. Vidíte sice všude možně, ale palebné pole je velice omezené. Sledovat Me-109, jak vás stopuje na okraji mrtvé zóny vašeho dvojčete, je jednoduše k uzoufání.

Technické parametry B-17 G Flying Fortress

Výrobce: Boeing Airplane Company
Osádka: 10 mužů
Motory: čtyři motory Wright R-1820-97 s turbokompresory o 1200 koních
Rozpětí: 31,6 m
Délka: 22,8 m
Výška: 5,8 m
Hmotnost: 16 200 kg prázdná, 29 700 kg maximální
Maximální rychlost: 462 km/h, cestovní 293 km/h.
Dostup: 10 670 m
Dolet s maximální zátěží: 1 760 km
Výzbroj: 12 kulometů, 2700 – 5800 kg bomb
Celkem vyrobeno 12 731 B-17 všech verzí.
(Zdroj: Gunston, B.: Bombardéry II. světové války)

Děsivě mnoho dobrých nápadů v hrůzně komplexní hře.

BATTLE ISLE
THE ANDOSIA WAR



»Battle Isle 4 je bezvadně vypadající strategie, která v sobě nese výrazné stopy Battle Isle 2 a 3. Bohužel byla masivně rozšířena o ohromující spoustu nápadů, které ji děsivě komplikují, aniž by to jakkoliv přispělo k hratelnosti. Raději si znovu zahraji návrhem nepoměrně čistší Battle Isle 2...«



Série Battle Isle je legendární. Po původním inovativním Battle Isle přišel bombastický a nadmíru vypečený Battle Isle 2, který spolu s datadiskem Titan's Legacy považuji za nejlepší dílko celé série. Battle Isle 3 přinesl něco změn evolučního charakteru, a to hlavně několik řádně vymasených zbraní ve formě supermecha či superlétající superpevnosti; o to větší překvapení představoval Incubation, který byl také tahovou strategií, ale nikoli masivně válečnou, nýbrž takticky panákoidní.

VÝROBCE	Cauldron
DISTRIBUTOR	Blue Byte
MINIMUM	PII-300, 64 MB RAM, Voodoo 3 a lepší
DOPORUČENO	P-II 500, 128 MB RAM, dobrá 3D karta
3D AKCELERACE	ano
MULTIPLAYER	ano
PLATFORMY	Windows
TYP HRY	real time strategie
VERDIKT	Realtimově tahová válečně ekonomická strategie spojená s výstavbou energetické sítě a mírně adventurními prvky...
JINÁ VOLBA	MAX © 7.98: 7 z 10
	Spellcross © 1.98: 6 z 10
	Battle Isle 3 © 12.95: 8 z 10
	LEVEL INDEX : 7,0

A nebojovalo se proti korektním armádám, ale proti hnusákům jedákům žravákům hmyzákům.

Tentokrát se vracíme opět na povrch nešťastné planety Chromos, kde se prakticky všechny politické a ekonomické roztržky a neshody řeší polními taženími větších či menších rozměrů. („Horníci hodlají stávkovat? Bombardujte Ostravu! Zničte Karvinou! Ostřelujte Mostecko!") Jako vždy zde máte dvě strany, tentokrát si ale mezi nimi můžete dokonce vybrat (jak Battle Isle 2, tak i 3 dovolovalo hrát kampaň pouze za „ty hodné bojující proti útlaku"). Ke svobodné volbě tedy máte stranu vojenského řádu a organizace vedenou generálem Brattem a revoluční tlupu Children of Haris. (Na dějinách zoufalého Chromosu bičovaného artilerií a bombardéry jasně vidíte, jak jsou všechny války zbytečné. Jako vojevůdce pracně vymydlíte, co se dá, s vyplazeným jazykem konečně ovládnete situaci, vyhrajete, vybudujete silný státní útvar – načež umřete a výsledek vaší práce se rozsype, a někdo aby to dobýval zase znovu! Jak nespravedlivé. Jak neekonomické. Jak německé.)

Andosia War představuje jakýsi dosti rozšířený návrat k původní koncepci „pararealistické války", kde hrajete s jednotkami podobnými skutečným zbraním – které vypadají tak trochu jako z druhé světové a tak trochu jako ze současnosti. Grafická technologie ale od předchozích dílů pokročila, a tak je celé bojiště provedeno parádně trojrozměrně, se všemi plusy (vypadá to nesmírně efektně a můžete se dívat jak z ohromného nadhledu, tak i z úrovně terénu) i mínusy (kam to zase zíráš, moje kamero?!). Tentokráte je ale na co koukat, ostrovy jsou jak z katalogu od Fischera, počasí dodává bojišti nádech děl romantických malířů, a jelikož je jedním z nosných motivů hry bezdrátová distribuce energie, krajinou svítí retranslační věže a pořád zde něco zářivě kmitá, svítí a blejská se jako v těch báječných okrasných koulích. Andosia War vypadá jedním slovem skvěle.

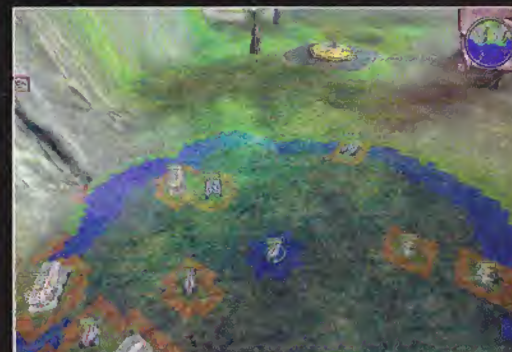
Roztomilá fasáda se vyskytuje v řadě her, leč tam bývá poměrně samoúčelná; zde je (v duchu nejlepší tradice Battle Isle) i účelná – po kliknutí můžete ihned vidět dojezd jednotky, dokonce rozlišený podle počtu rezervních bodů na střelbu a podobně. Nezáleží jen na tom, jak daleko je jednotka od nepřítele, ale také na tom, jak je natočena – simulační model obrněných vozidel totiž počítá s nestejným pancéřováním na čele, bocích apod. Komplexnost se zde došplhala kamsi na úroveň Steel Panthers; to ale neznamená, že byste mohli převzít svoje návyky z reálných simulací a že by tím pádem hraní bylo nějak zvlášť intuitivní. Zatímco u předchozích BI byly k dispozici relativně konvenční zásobovače a opravárenské vozy s materiálem tří typů (palivo, střelivo, opravivo), zde musíte budovat jakousi energorozvodnou distribuční trasu, která slouží pro zásobování, opravování a podobně. Postup terénem vpřed tak připomíná hororové sci-fi „Úder mutantního ČEZu", neboť s obměnou pěstí v čele budujete elektrickou síť. Energie přitom hopká vzduchem z jednoho retranslačního bodu na druhý přes přímou viditelnost, což opět o několik bodíků komplikuje hru a klasického wargamera naplňuje pocitem hlubokého zmatení. Nejbližší analogii této sítě lze nalézt v představě, že si v týlu budujete jakousi zásobovací želez-





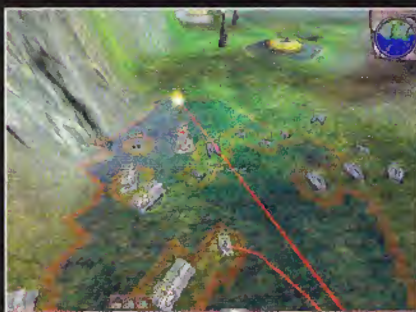






niční trať říznutou ropovodem; její podoba a udržení její funkčnosti přitom představuje zcela zásadní faktor a zničení nepřátelských translačních bodů pak jasný strategický cíl. Jako hráče BI2 a BI3 mě ale existence této sítě přivedla do stavu upřímného zmatku, protože jsem byl navyklý manévrovat podle toho, jak se mi zrovna chtělo a co dovoloval terén a počasí, a ne podle toho, kudy vede energovod. Přeříznutí vaší zásobovací linie totiž musíte zabránit za každou cenu...

Aby nic nebylo příliš jednoduché, objevuje se tu taktéž ekonomická simulace. Na zvláštním (ekonomickém) ostrově si musíte vybudovat struktury, které slouží k těžbě a zpracování surovin, výrobě nových jednotek a panáků, rovněž k výzkumu a výrobě platforem, a to pak všechno během realtimových tahů



pěkně vyrábět a pak ještě... Cože? Co to? Cože to? Co to herdek všechno dohromady znamená?! Zásadní problém Andosia War není v nedostatku funkcí nebo nápadů. Potíž je v jejich abnormálním přebytku. Ze hry se na vás vyvalí tak šílené množství různých možností, že si budete připadat jako obyvatelé vesnice postižené pohádkou Hrnečku vař. Při hraní jsem měl pocit, že během vývoje asi na zdi visela nástěnka se jmény pracovníků a za inovativní nápad si každý mohl připíchnout odměnové sluníčko, jinak snad nebylo možné vychrlit tolik bizarních novoprvků. Andosia War by šlo rozkouskovat do tří samostatných her, a to 1) Battle Isle, 2) Economy Isle a 3) Energovod Isle. Každá z nich by byla celkem slušná a rád bych si ji vyzkoušel. Konglomerát těchto tří her v jediném celku je jedním slovem šílený. Říká se, že v jednoduchosti je krása, a mám pocit, že pro návrh dobré strategické hry to platí maximálně. Obliba Command&Conqueru je v jeho jednoduchosti; to, co je na něm obtížné, není ovládání, ale situace, které vzniknou ve hře. Naprosto perfektní vyváženost byla dosažena v Battle Isle 2 – mohli jste vyrábět nové jednotky, ale byla k tomu zapotřebí jen a pouze energie a materiál; produkovat šlo v továrnách, které byly rafinovaně umístěny přímo na bojišti. Výroba byla proto součástí taktické akce a to bylo super. Zdejší dělení na „ekonomické" a „úkolové" ostrovy je sice inovativní, ale tak trochu vycucané z prstu. Celá šaráda s „ekonomickými ostrovy" a takovým miniSimCity je úplně zbytečná a mohli jsme jí být ušetřeni, což by popravdě hratelnosti značně prospělo. Starat se na jednom ostrově o záležitosti válečné a na jiném o ekonomické totiž pouze tříští koncentraci myšlení. A to ještě nedošlo na stavbu energetické sítě a řešení natočení každé jednotky k nepříteli (více opancéřovaným) čelem. Ekonomická simulace je dost složitá – musíte vybudovat doly, elektrárny, pumpy, továrny, výzkumné centrum a to vše pospojovat rourovodem a energetickými přenašeči. Vojenskoprůmyslový komplex vyžaduje výrobu ne méně než šesti různých druhů surovin, které jsou potřeba pro produkci budov, výzkum a výrobu jednotek. Nic triviálního, ale s taktickým bojem kdesi na ostrově za oceánem to vlastně nijak nesouvisí. Prakticky zde ručně oddřete vše, s čím vás v BI2 oslovovali poradci prostřednictvím telekomunikace. („Pane, prozkoumali jsme továrnu a objevili prototyp nového tanku!" „Pane, prozkoumali jsme most a objevili, že ho partyzáni vyhodí do luf.. BUUUM" „Pane, prozkoumali jsme planiny a objevili naprosté h....!") Výzkum v BI2 byl součástí děje hry, tady je jen elementem ekonomické simulace. Hm.

Další vysoce problematickou inovací představuje systém, ehm, realtimových tahů. Andosia War je v podstatě tahová záležitost, ale tahy jsou omezeny neustále plynoucím časem. Čas vyprší a pic, váš tah skončil. Sedíte a nudíte se, až protivníkův čas vyprší a pic, jeho tah skončí. Tohle je opravdu hodně divné. Nechci příliš mentorovat, ale je poměrně dobře známo, že dvěma typům strategií – tahovým a realtime – odpovídají dva různé styly hraní a dva různé typy triků a fíglů. U tahovek jde o to nepřítele překombinovat, u realtime spíš rychle reagovat. Hybridní herní formy tohoto ražení jsou malé neštěstí – pokud máte málo jednotek, hraje se to spíš jako tahovka, pokud jich máte hodně, hraje se to spíš jako realtime. Aby věci nebyly příliš jednoduché, můžete v Andosia War během tahů oponenta budovat svůj ekonomický ostrov, což využijete zpočátku, pak už moc ne. Pak už se během předlouhých tahů počítače pouze nudíte. Vrací se nám tak pekelný nešvar Battle Isle 2 – zběsile dlouhé tahy oponentů, u kterých se napůl ohryžete vzteky (jak je smutné sledovat, když vás někdo pomaličku drtí, a vy nemůžete hned udělat protitah) a napůl nudou. S jedním rozdílem: Pokud byl počítač v BI2 na lopatkách a zbylo mu už jen jeden a půl panáka, jeho tah briskně skončil...

Ne. Ne a ne a nesedne mi to. Nelíbí se mi, když pět minut jedna moje hemisféra vyhodnocuje válečné taktické problémy a dalších pět minut moje druhá hemisféra bádá nad ekonomikou ostrova (a nelze to příliš odfláknout, nehezkého překvapení se můžete dožít ve chvíli, když si nedáte bacha a například náhodou dojde energie a voda zároveň – bez energie totiž nemůžete rozjet pumpy a bez vody elektrárny, hehehe).

Andosia War je opravdu olbřímí a impresivní dílo, kterému přespříliš invence spíše uškodilo. Ačkoliv mělo „změnit tvář strategického hraní" a je navržené velmi ambiciózně, podobá se ve finále spíše Dogs of War – je to víc líbivé než hratelné. Škoda. Jednodušší design zaměřený spíš na propracovanost misí než na miliardu ovládacích elementů a dvě a půl miliardy vzájemných souvislostí by téhle hře velmi významným způsobem prospěl. Ach, Karle Čapku! To tvoje příběhy o pejskovi a kočičce četlo tak málo lidí? Opravdu neví, že dobrý dort nelze uvařit tak, že se do něj nasype všechno dobré, co kdo najde ve spíži?

Michal „BattleWolf" Rybka

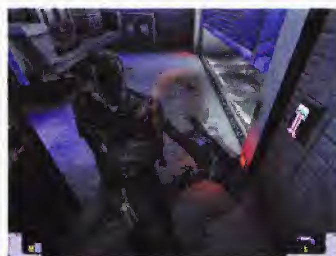
PRO&PROTI

PRO Vypadá to úžasně, naprosto úžasně. Řada prvků (viditelnost, dojezd apod.) je výrazně lepší než u většiny současných 3D strategií.

PROTI Je to šíleně překombinované a hratelnost je horší než u Battle Isle 2. Systém realtimově tahových ekonomicko taktických ostrovů je systematicky alternativně inkoherentně ne velmi přehledný. A to nemluvím o omezeném času, nutnosti hlídat každou blbost a o 3D kameře...









startrekdeepspacenine: thefallen



Další licence na interaktivní Star Trek, tentokrát od neznámého týmu The Collective ve spojení s nepříliš proslulým distributorem Simon & Schuster Interactive. Podle všech předpokladů nic zajímavého, někdy ale pravidlo „Nepař, co tě nepálí!" neplatí – The Fallen je toho příkladem.

ANDREW HAILING ALL TREKKIES

Před měsícem se řada trekkies rozplývala nad interaktivním Star Trekem: Voyager od proslulých Raven Software. A neuběhl ani jeden star date a je tu další PCčkové zpracování, tentokrát od majitelů licence na interaktivní sérii Deep Space Nine – od amerických komerčních lemplů Simon & Schuster Interactive. Od S&S Interactive jsem měl zatím tu čest hrát jen hrstku her a byly to většinou hry jen tak napůl – z větší části se jednalo o hrozivé interaktivní filmečky, za které našinec nedá ani zlámanou grešli. O to větší bylo moje překvapení, když z nich nedávno vypadlo překvapeníčko formátu The Fallen.

Když nepočítám některé stařičké adventurky, Deep Space Nine: The Fallen je prvním pokusem zpracovat Star Trek pro prostředí herního média ve formě hry viděné z pohledu třetí osoby, to jest formou tombraiderovského čivění na záda ovládané postavičky. Stejně jako Laru Croft nebo třeba Vikinga v Rune ovládáte v The Fallen například kapitána Siska tak, že mu čivíte na záda a hopsáte s ním po obrazovce. Pro Star Trek, kvalita jehož licencí je bedlivě sledována přímo z Paramount Pictures, je tento přístup k věci od nováčků The Collective dosti odvážným krokem – nechci ani vědět, kolika peripetiemi si museli při schvalování projít, internetové diskuse otevřeně mluví o husté buzeraci.

Ti pozornější z vás, kteří nefungují v multitasku, si možná všimli, že jsem napsal „například kapitána Siska". Ano, je to tak – v této hře můžete ovládat postavy hned tři – zmíněného kapitána DS9 Siska nebo jeho nejbližší pobočníky Worfa a Nerys. Na samém počátku hry si zvolíte, s jakou postavou se do oceánu hvězd vydáte, a vaše volba pak přímo ovlivní celý zbytek pařebního prožitku. Každá z postav má trochu jinou dějovou linii, jiné zbraně a hlavně obtížnost hry. Zatímco kapitán Sisko a „major Nerysová!" mají neomezenou munici alespoň pro svoje základní phasery, Worf je bohužel více limitován svou čepelí Bat'leth, a tudíž se často nevyhne nepříjemnému boji tělo na tělo, což akční aspekt hry v jeho případě dosti komplikuje. Siskova cesta je jakousi střední štrekou, která sestává asi ze třiceti procent logiky a sedmdesáti procent akce, Nerys je jako dáma vedena spíše cestou přemýšlivou a plíživou. Původně jsem si myslel, že se vlastně jedná o tři prakticky samostatné hry, jak S&SI (neplést s SSI!) ne zrovna férově inzerovali, ale když jsem dohrál hru se Siskem až do konce a vyzkoušel rozehrát také Worfa a Nerys, zjistil jsem, že tomu tak není. Každá z postav sice začíná hru v úplně jiné úrovni, ale od úrovně druhé už se příběh pro všechny postavy sbíhá a pokračuje ve stejném setu úrovní s tím, že některé úkoly a „waypointy" se pro jednotlivé postavy jen trochu liší a Nerys mívá o něco častěji možnost zvolit spíše taktické řešení na úkor hromadného vraždění. Nicméně, pro trekkies je možnost volby herní postavy důležitým bonusem, který, jako správní fanatici, jistě velmi ocení, a hru si už ze smyslu pro povinnost „dojedou" třikrát.

Na rozdíl od komercí říznutého Voyageru od Ravenů není tato počítačová startrekovská epizoda ničím nepřerušovaným akčním běsněním. Se spoustou lidí, nebo spíše tvorů, můžete na stanici Deep Space Nine opravdu komunikovat, dokonce je tu i ně- ››

VÝROBCE	The Collective
DISTRIBUTOR	Simon & Schuster Interactive
MINIMUM	PII-233, 64 MB RAM, 3D karta
DOPORUČENO	P2-450, 64 MB RAM, 3D karta
3D AKCELERACE	ano
MULTIPLAYER	ne
PLATFORMY	Windows
TYP HRY	akční
VERDIKT	Jeden z nejlepších Star Treků na PCčku všech dob. Nádherná grafika, skvělá hudba a originální příběh, z jehož prvních deseti minut rozhodně neodhadnete, jak to nakonec dopadne.
JINÁ VOLBA	ST: Elite Force ◎ 10.2k: 7 z 10
	Unreal ◎ 11.2k: 7 z 10
	Rune ◎ 11.2k: 8 z 10

LEVEL INDEX 8,0



kolik dobře vyprofilovaných nepřátelských bossů, kteří vám mají co říci, než se nakonec změní na seškvařený troud, a konečně je tu docela schopná možnost určitého plížení a likvidování nepřátel relativně mírovou cestou – pomocí omračujících tyčinek. Mírová řešení mezigalaktických krizí stranou, zbraní je tu opravdu hodně. Vybírat je možno z hromady různých phaserů, disruptorů, pulsních zbraní, vrhačů elektromagnetických min a podobně. Snad s výjimkou Nerys se v případě přílišného běsnění pravděpodobně dostanete do nepříjemných situací, kdy vám dojde munice, a to hlavně s postavou Worfa. Je to sice poněkud frustrující, ale každopádně funkční skrytá výzva autorů k tomu, abyste se snažili chovat se alespoň trochu startrekovsky, to jest, abyste okamžitě nevraždili vše, co se hýbe, ale naopak se snažili řešit konflikty cestou co možná nejmenšího násilí a demolice. Také je to způsob, jak donutit lenochy naučit se pracovat s pestrou škálou zbraní a nepobíhat všude jen s plasmometem. Je trochu škoda, že dvě opravdu hodně silné zbraně dostanete k dispozici až na samotném konci hry, a než je vůbec vytáhnete z kapsy, zazvoní zvonec a Star Treku je konec, což je sice tak trochu demence, ale není to nic, pro co se sourozencům řežou uši.

Zcela nevyhnutelná, mnohdy snad až prudivá, je nezbytná nutnost neustále používat tricodery. Tricoder je taková krabička, kterou se na něco ukáže, a ona řekne, co to je. Ano, tohle možná zní trochu divně, ale znalci Star Treku už se teď určitě diví, proč tricoder vůbec vysvětluju, takže je nebudeme moc dráždit a budeme tyto krabičky akceptovat jako fakt. Tricoder je zásadní pomůckou naprosto ve všem – namíříte-li jej na stěnu, prozradí, co je ve vedlejší místnosti. Ukážete-li jím na nepřítele, odhalí jeho slabiny, a v některých případech vám dokonce umožní nepřítele zlikvidovat, protože vám ukáže číselnou frekvenci jeho štítů, na níž musíte nastavit výkon svého phaseru, abyste se mu, hajzlovi, vůbec dostali na tělíčko. Tricoder také odhalí schované lékárničky a krabičky s municí, což se docela fajn nápad, pokud nejste zrovna fanatici, kteří si do každého tmavého kouta svítí baterkou. Další jeho funkcí je jeho možnost analyzovat veškerá digitální nebo mechanická zařízení a popsat, popřípadě odhadnout, jejich funkci a ovládání. Poslední důležitou pohodou, na jejímž základě mi autoři této hry připravili několik opravdu perných zákysových chvil, je schopnost tricoderu rozpoznat frekvenci silových polí (takových těch blyštivých blan, které vám často blokují cestu odněkud někam) a nastavit vaši zbraň tak, aby byla s těmito poli synchronizována a mohla je prostřelit. Pokud si The Fallen poctivě zahrajete, jistě si na mě vzpomenete, až budete bušit pěstí do stolu, nevěda, co si sakra počít s tím „podělanym silovym polem“.

Jelikož nejsem zrovna trekkie a také asi pro, že nemám IQ 190, příběh mohu ohodnotit pouze jako konzum. Každopádně se dá říci, že má asi něco do sebe a že je originální. Proč mi celé kusy příběhu vůbec nejdou do hlavy a asi pětina všeho „superlogického“ dění mi připadá naprosto nelogická, až (v mé zvrácené laickosti) legrační. Jedná se o to, že se nejdříve náhodně a pak až nepříjemně často začnete potkávat se zamořením biomechanických vesmírných pirátů Grigari. Časem se do toho zamotají všudypřítomné otázky kultovní víry Bajoranů a nakonec pochopitelně také expanzivní záměry Cardassianů. Z nastalého zmatku jsem pochopil tolik, že někteří odpadlíci bajoranské víry (odtud Fallen, tj. odpadlík) založili vlastní frakci takzvaných Skutečných proroků a začali uctívat nějaké tři kameny. Za určitých podmínek mohou tyto kameny otevřít „novou červí díru“, takže se Federace rozhodla bezodkladně tyto maniaky zastavit. Přiznám se, že si raději dám hyperrealistickou Karkulku než tohle, ale je třeba ještě jednou zdůraznit, že i jako laik jsem se u této skrovné „dějové“ zápletky bavil mnohem více než u jalového Voyageru.

Vše popsané se odehrává v naprosto fantastické, trochu k lepšímu modifikované unrealovské grafice, která zavdává příčinu pro debatu, zdali už se pomalu neocitáme na samé hranici absolutní možné kvality. Autoři se také neostýchali použít některé známé startrekovské hudební motivy a občas se jim zadařilo skoro nemožné – vyvolat atmosféru takřka filmového napětí výhradně změnou hudebního motivu, jeho ztišením nebo naopak rozpumpováním. Bez většího ostýchání je možno konstatovat, že z technologického hlediska se jedná o chlebíček s kaviárem. A konec konců i celkově můžeme mluvit o jednoznačně povedené hře, což mě samozřejmě těší a zavdává mi to dobrou záminku k pořádnému loku z mého dobře loženého Johnnyho Walkera, ale to už sem opravdu vůbec nepatří, ANDREW OUT! ☺

Andrej Anastasov

PRO & PROTI

PRO Fantastická grafika; atmosférická, takřka filmová hudba; originální příběh, který vás drží napnuté až do samého konce hry; dobré ovládání a chytrá práce herní kamery.

PROTI Mohlo to být delší; několik menších bugíčků.





mechwarrior4 vengeance

Aneb proč je skvělé koukat se na svět z kokpitu třicet metrů vysokého bojového robota...

Přiznám se rovnou na začátku, že Mechwarrior 4 je první díl této série, který jsem hrál, protože jinak jsem se dostal pouze k Heavy Gearu a Earthsiege 2. A přiznám se také, že po hraní Mechwarriora 4 chápu, proč všechny ostatní „mechovky" jsou jenom kopie a proč právě tato sága stále zůstává nejoblíbenější. Před dvěma lety mne také uchvátila real-time strategie Mechcommander, odehrávající se ve stejném světě, a nemohu se dočkat druhého dílu – a minimálně stejnou kvalitu slibovala firma Microsoft, která před časem koupila MechVývojáře FASA Interactive, v případě Mechwarrioru 4.

V Mechwarrioru 4 budete bojovat jako jeden z posledních přeživších z rodu Dresari proti rodu Steiner, který okupuje vaši planetu. V roli asi patnáctiletého Iana Dresariho (tedy ve skutečnosti mu je něco přes dvacet, ale přibližně na patnáct chlapec vypadá) se vracíte spasit domovský svět. Mladého Iana z něj otec vyhnal, když nesouhlasil s jeho způsobem vládnutí – Ian ale nezahořkl, nevykašlal se na svůj lid a po útoku na svou planetu v čele jednotky celých čtyř mechů vyzve na souboj všechny Steinery i s jejich kápem. A samozřejmě vyhraje – tedy pokud dokážete splnit všechny mise, které Mechwarrior nabízí – a těch je v singleplayerové kampani nějakých šestadvacet. Děj se šine kupředu pomocí videosekvencí, které jsou bohužel tak příšerné, že o tom snad ani nemá smysl psát – vzpomeňte si na první „interaktivní filmy", a uděláte si přibližný obrázek sami. Příběh je každopádně velmi přitroublý, a navíc se zdá, že scénárista s designérem misí příliš nekomunikovali. Pokud se vydáváte v čele miniaturní jednotky dobýt celou planetu, počítal bych kromě standardních destruktivních misí (ono co také chcete vymyslet pro stotunový několik metrů vysoký ničivý bojový stroj jiného než ničení všeho, co se hýbe) také nějaký ten průzkum v týlu nepřítele, na který bych si prostě musel vzít lehkého mecha, abych utekl hromadě těžce vyzbrojených nepřátel, zachraňování civilistů a podobně. Leč s tím se setkáte jen minimálně či spíše vůbec. Zkrátka jednotný mustr, podle kterého je vyrobena většina misí, totiž „běž na waypoint alfa/beta/gamma a znič všechno, co tam najdeš" začne postupem času trochu nudit.

Sympatické nicméně je, že některé mise se autorům podařilo umístit do velmi atraktivního prostředí. Tedy z herního hlediska, samozřejmě, nikoli reálného – zvláště vyzdvihnout totiž chci misi, která se odehrává v jakémsi industriálním komplexu, kompletně zahaleném do hustého smogu. V tomto příšerném „počasí" musíte najít a zničit tři muniční továrny a vzhledem k tomu, že se z mlhy může každou chvíli vynořit nepřátelský mech, není o drama nouze. Bojiště vůbec docela „žije" – na mapách najdete nejrůznější farmy, domky či opuštěné základny, po kterých se prohánějí panáčci či nejrůznější menší stroje. Navíc občas potkáte i stádo jelenů, opičky a podobnou havěť, ve městě v posledních misích pochopitelně i lidi. Zamrzí ovšem nemožnost jakékoli zvíře či pinďíka, kteří se vám pletou pod nohama, usmažit laserem, což zřejmě souvisí s firemní strategií Microsoftu, která nepovoluje ani virtuálně likvidovat potenciální zákazníky – vzpomeňme na hbitě uskakující chodce v Midtown Madness...

Mechů, mezi kterými si můžete vybírat, je přes dvacet a naleznete mezi nimi oblíbence z minulých Mechwarriorů či z Mechcommandera (některé jsou k dispozici ve vylepšených verzích) a sedm naprosto nových strojů. Vyniká například Thanatos se čtyřmi plamenomety, které přehřejí i toho největšího protivníka (což vynikne zvláště v kooperaci v multiplayeru, kdy Thanatos znehybní nepřítele a kolega jej dodělá pomocí několika salv silných zbraní), či Mad Cat Mk.II, tedy vylepšená verze mého nejoblíbenějšího stroje z Mechcommanderu, obohacená například o skákací trysky. Doporučuji nepodceňovat rozlišování jednotlivých typů na mechy klanů a Inner Sphere. Jak mi zřejmě dají ostřílení mechwarrioři za pravdu, zbraně Inner Sphere jsou většinou krámy, které se na mechy navěšují jen tehdy, pokud nemáte k dispozici jejich ekvivalenty z technologie klanů. A protože mechy z provenience klanů na sobě obvykle ››

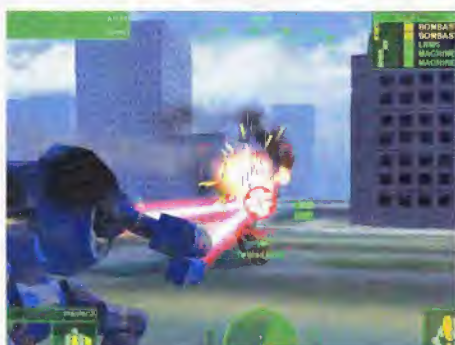
PRO&PROTI

PRO Boj obřích robotů je úžasně atraktivní a nikdy se ho nenabažíme, některé nové mechy jsou skvělé, grafika je až na malé chybičky úžasná a některé mise velmi zábavné.

PROTI Umělá inteligence spolubojovníků vás v některých případech rozzuří, naopak nepřátelé se mnohdy nekryjí a naběhnou vám přímo pod kanóny (a to i na nejtěžší obtížnost!), příběh je okoukaný a vše podtrhují příšerné výkony „herců", kteří by se kvalifikovali maximálně do Esmeraldy...









VÝROBCE	FASA Interactive
DISTRIBUTOR	Microsoft
MINIMUM	P2-300, 64 MB RAM, 3D karta
DOPORUČENO	P2-450, 64 MB RAM, dobrá 3D karta
3D AKCELERACE	ano
MULTIPLAYER	ano
PLATFORMY	Windows
TYP HRY	mechovka
VERDIKT	Zábavný, i když trochu „doomoidní" boj obřích robotů – kdyby tak autoři ještě vychytali ty chybky...
JINÁ VOLBA	Mechwarrior 3 ⊙ 6.99: 8 z 10
	Heavy Gear 2 ⊙ 3.99: 7 z 10
	Starsiege ⊙ 3.99: 7 z 10

LEVEL INDEX : 7,8



›› mají i klanové zbraně, je dobré je pouze znehybnit palbou do nohou, abyste je pak mohli zajmout. Jejich protějšky z Inner Sphere obvykle za moc nestojí a můžete je ničit po libosti jakýmkoli způsobem, tedy pokud zrovna nenarazíte na nějaký opravdu zajímavý kousek – třeba těžkotonážního Atlase.

K dispozici jsou zbraně tří typů – energetické, balistické a raketové. Obecně se dá říci, že energetické zbraně jsou sice lehké a silné, ale generují teplo, které po několika výstřelech vašeho mecha znehybní, dokud nevychladne – a mezitím do něj může kdokoli bez problémů pražit. Balistické zbraně jsou těžké, ale mecha nepřehřívají a rakety jsou sice relativně lehké a moc tepla také nepřidávají, na druhou stranu jsou nepřesné a mimoto většina mechů na ně má jen omezený počet podvěsů. To je ostatně jedna z důležitých inovací, při vyzbrojování mecha se totiž musíte rozmýšlet mnohem více než v minulých dílech. Nyní jsou jednotlivé podvěsy určeny speciálně pro balistické, energetické a raketové zbraně – takže i pokud by váš bojový stroj stokrát unesl velký počet i těch nejsilnějších raket, máte smůlu a musíte se poohlédnout buď po jiném typu, který má dost podvěsů, nebo jednoduše na svého oblíbence navěsit odlišné zbraně. Veselé okamžiky, kdy jste pomocí jedné dvou salv dalekonosných raket C/LRM20 ničili i ty nejtěžší protivníky jen tak za pochodu, jsou nenávratně pryč. Microsoft nicméně přichystal i některé zábavné novinky, zajímavě vypadá zvláště „Long Tom Artillery", úžasná ničivá zbraň, která ovšem pálí po balistické křivce. Před výstřelem tak musíte mecha příslušně naklonit, což značně ztěžuje míření, takže strávíte pěkně dlouhou dobu trénováním; pokud ale tuhle hračku zvládnete, máte napůl vyhráno.



K pečlivému zkoušení všech možných kombinací a nových zbraní ideálně poslouží volba „instant action", kde si můžete přehrát s kterýmkoli typem mecha, navíc libovolně vyzbrojeným, všechny singleplayerové mise a trénink či si jednoduše vybrat mapu a jít „na férovku" s vybranými protivníky. Po několika desítkách minut testování tak stejně jako já jistě přijdete na ideální kombinace zbraní, které na jeden výstřel kterékoli lehké či střední mechy pošlou k zemi, sejmou mu nohy či znemožní zaměřování. A možná si ještě před „opravdovým" bojem ověříte i umělou inteligenci nepřátel i spolubojovníků, abyste pak nebyli nepříjemně překvapeni... Ono to totiž s obojím není příliš valné. Spolubojovníci mají neuvěřitelné potíže s nalezením vhodné cesty, zvláště v komplexním terénu, takže například ve městě se mezi bloky domů ztratí jedna dvě – a když vás zlikviduje nenadálý nájezd těžkého mecha jen proto, že se vaši kamarádi zdrželi prohlížením výloh někde půl kilometru za vámi, tak to docela naštve. Mimoto počítač obecně – ať již v případě vašich protivníků či „wingmanů" – jako by zcela ignoroval parametry zbraní, a všechny jednotky se tak řítí k sobě v divokém banzai útoku, místo aby se rozumněji ti s dalekonosnými zbraněmi pokoušeli kroužit okolo nepřítele a neustále jej „ohlodávat" – což je ostatně oblíbená taktika lidských protivníků v multiplayeru. Strategické ostřelování na dálku se tak rázem mění v lepší doomovku, chybí už jenom to rychlé strafování...

Grafika je naprosto úžasná a je vidět, že tady designéři hodně zapracovali. Celý engine je kompletně nový a skvělé modely mechů spolu s několika desítkami animací jejich pohybů jsou přesně tím, na co většina náruživých pilotů čekala. Mechové nyní reagují i na výstřel – například zásah dost silnou zbraní do trupu mecha s vámi švihne na stranu, silný zásah do nohy pak mecha přímo srazí na zem a je vidět, jak těžce se sbírá (zvlášť když ho ještě bez milosti přibíjíte raketami). Jedinou grafickou nepříjemností jsou tak snad jen „spritové" 2D stromy (a všechny nemovitosti vůbec) a již zmínění panáčci a zvířena, což působí v jinak skvělém 3D enginu jako pěst na oko.

Mechwarrior 4 určitě ocení nováčci i ostřílení veteráni prvních tří dílů – a nebýt několika chybek, bylo by to opravdu skvělé pokračování. Škoda, že se v Microsoftu nezmohli na lepší příběh a nevěnovali se trochu víc umělé inteligenci, jinak by to byla opravdu skvělá hra... ⊙

Ondřej Malý









deltaforce landwarriors

Výjimečně kvalitní ostřelovačské souboje, výjimečně hloupí protivníci.

Každý podzim již po tři roky vydává studio Novalogic další pokračování úspěšné akčně-taktické hry Delta Force. Titul sice nedosahuje komplexnosti Rainbow Six, ale na druhou stranu se nikdy nejednalo o akční hru na způsob Quake 3: Arena. Hlavní silou Delta Force vždy bylo velké množství obsažených zbraní, propracovaná taktická složka a především rozlehlé vnější prostory, protože hra se až na výjimky odehrávala výhradně v exteriérech. Za největší slabinu titulu byla naopak považována vlastní 3D technologie týmu Novalogic – Voxel Space, která znamenala značné zpomalení hry a zastaralou grafiku, protože prakticky nepodporovala grafické akcelerátory. Na první pohled by se zdálo, že jediné, co Delta Force chybí k dokonalosti, je již zmíněná 3D technologie. Třetí pokračování hry, nazvané Delta Force Land Warriors, tedy opustilo engine Voxel Space a konečně přináší plnou podporu podporu grafických akcelerátorů.

Ve hře se stanete členem Delta Force – speciální jednotky americké armády, která je nasazována na přepadové akce, protiteroristické údery a záchranu rukojmích. Hned první změnou oproti předcházejícím dílům je možnost vybrat si z pěti odlišných charakterů namísto hraní s jediným vojákem. Každá z postav má své výhody a nevýhody. Kupříkladu Snakebit dobře zachází s nožem a samopaly, díky čemuž může být nasazována do bojových akcí v uzavřených prostorách. Longbow naopak umí ovládat ostřelovací pušku, ale nedokáže masakrovat tak jako Gas Can, který se specializuje na demolice, nebo Pitbull s orientací na těžké zbraně. Pro každou misi si můžete zvolit člena týmu, který svými schopnostmi odpovídá jejímu zaměření. Potěšující je skutečnost, že rozdíly mezi vojáky se ve hře skutečně projevují – řada z nich se kupříkladu na dálku netrefí odstřelovací puškou.

»Třetí pokračování Delta Force konečně opustilo engine Voxel Space a přináší tedy plnou podporu podporu grafických akcelerátorů.«

Těžiště hry leží především ve zbraních, kterých Delta Force Land Warriors nabízí 22. Najdete zde kupříkladu 9mm a .45 pistole značek Glock a Heckler&Koch s tlumičem i bez tlumiče nebo zvláštní zbraně pro boj pod vodou. Mezi ostřelovacími puškami nechybí Barrett.50 či tlumičem vybavená PSG-1, rovněž z továrny Heckler&Koch. Pominu-li bojovou brokovnici Pancor Automatic (známou jako „Jackhammer") a kulomet M249 SAW, naleznete zde ještě dvě krátké automatické zbraně do uzavřených prostor, raketomet AT-4 Light Anti-Armor či dva druhy granátů a pozemní miny (zakázané mezinárodními dohodami). Největší výběr ovšem skýtají automatické útočné pušky – každá s několika režimy střelby – které patří mezi nejvyužívanější zbraně ve hře. Za všechny lze jmenovat tradiční M-16, experimentální G-11, precizní Steyer AUG a zejména velký omyl Delta Force – futuristickou karabinu OICW.

Problémem pušky OICW je především fakt, že neexistuje. Jedná se o zbraň, která se nachází ve vývojovém programu americké armády s názvem Land Warrior. Úkolem tohoto programu je vytvořit jakéhosi hi-tech vojáka budoucnosti, který bude k efektivnějšímu boji využívat elektronické systémy. Řešení, které je právě ve vývoji, by mělo zahrnovat vylepšené radiové vybavení, noční vidění, jednotku GPS (global positioning system) se spojením na satelit, multifunkční laserový zaměřovač, automatické vyhledávání cílů a přenosný počítač umístěný ve vojákově helmě. Součástí systému je také jakési brnění (interceptor), které by mělo chránit proti střelám velké ráže. Filozofií programu Land Warrior je, aby měl voják prostřednictvím obrazovek v helmě dostupnou dynamickou mapu okolního terénu, vyznačenou trasu přesunu, noční vidění apod.

Zatímco používání ostatních zbraní ve hře závisí na konkrétních schopnostech členů týmu, v případě OICW je vše jedno. Pokud kupříkladu specialistovi na demolice dáte ostřelovací pušku PSG-1 a pokusíte se zasáhnout cíl na vzdálenost 500 metrů, nikdy se vám to nepodaří, protože střely budou mít odchylku v řádu několika metrů. Když však stejného vojáka vybavíte OICW, dokáže trefit téměř jakýkoli viditelný cíl – OICW › ›







PRO&PROTI

PRO	nový engine, nové zbraně
PROTI	nízká umělá inteligence nepřátel, chybí zásahové zóny

›› má, pravda, poněkud slabší zaměřovač, ale stačí, když se vám na obzoru podaří zahlédnout tečku. Podobná je situace s nestandardně výkonným a nelidsky přesným odpalovačem granátů OICW. Tímto způsobem dochází k deklasování všech zbraní ve hře, protože výběr výzbroje se zužuje na rozhodnutí, zda půjdete „najisto" s OICW, nebo zda si hru chcete zpestřit dobrodružstvím s jinou zbraní.

Po stránce zpracování těží Delta Force oproti ostatním akčním hrám z důležité výhody – většina děje se odehrává v obrovském vnějším prostředí. Přesto však došlo v zaměření misí k určitému posunu, protože zatímco engine Voxel Space vykreslování objektů nezvládal, nová technologie dokáže pracovat s exteriéry i interiéry, proto budete občas hledat zajatce v nepřátelských kasárnách nebo pátrat po skladišti zbraní v podzemním bunkru, který je hned na počátku hry umístěn v základně egyptské pyramidy. Klíčovým momentem hry však zůstávají ostřelovačské souboje na velké vzdálenosti (konečně se na kvalitě střelby začíná projevovat dlouhý běh apod.). Autoři se očividně snaží využít výhod nové technologie a celá hra je výrazně dynamičtější než předchozí dva díly – někdy však bohužel (především v uzavřených prostorách) vytváří Delta Force namísto taktické akce dojem masové vraždy.

VÝROBCE	Novalogic
DISTRIBUTOR	Novalogic
MINIMUM	PII-400 MHz, 64 MB RAM, 3D karta
DOPORUČENO	PIII-450 MHz, 128 MB RAM, 3D karta
3D AKCELERACE	ano
MULTIPLAYER	ano
PLATFORMY	Windows
TYP HRY	akční i taktická
VERDIKT	Dobrá taktická hra, která zaostává především nízkou umělou inteligencí protivníků.
JINÁ VOLBA	SWAT 3 © 12.99: 7,9 z 10
	Delta Force 2 © 12.99: 7 z 10
	Delta Force © 12.98: 7 z 10

LEVEL INDEX : 7,3

Na tomto dojmu mají významný podíl zejména vaši nepřátelé, protože stejně hloupé protivníky pravděpodobně v žádné jiné hře nenajdete. Vojáci mají až neuvěřitelně dlouhou reakční dobu. Vejdete kupříkladu do místnosti, podíváte se doleva a nespatříte nic. Otočíte se tedy doprava a zde uvidíte v rohu stát nepřítele, který na vás nechápavě kouká. Zvednete pušku a skolíte jej jedinou ranou do holeně. Ano, protivníci nemají zásahové zóny – ať je střelíte kamkoli (a stačí jedna rána), chvíli se svíjí na zemi a následně zemřou. Popravdě řečeno však máte spíše štěstí, dívají-li se nepřátelé vaším směrem, protože z důvodu mně neznámého jsou ve většině případů otočeni ke zdi (možná ve směru nějakého zvuku). Jako demonstraci nízké umělé inteligence protivníků lze vzít i to, že v jedné z raných misí se mi podařilo vyhladit celý nepřátelský tábor pouze za použití nože.

O konstruktivní obraně tedy nemůže být řeč. Pokud v některé části mapy vystřelíte, vojáci – namísto aby vytvořili rojnici a začali vás hledat – pouze stojí na místě a čekají, až je přijdete zabít. K pohybu je přiměje pouze fakt, že vás spatří na vlastní oči. Za takovýchto okolností není třeba obávat se kupříkladu útoků z týla či dalších nepříjemných manévrů – jakmile vás protivníci uvidí, radostně se rozeběhnou přímo k vám a občas vystřelí. Obtížnost hry je tedy dána nikoli umělou inteligencí nepřátel, ale jejich počtem a také dalším zajímavým jevem – asi od páté mise lze u vašich protivníků pozorovat skokové zlepšení ve střelbě. Zatímco dříve bez problémů minuli cíl ze dvou kroků, náhle vás na 800 metrů ohrožují automatem AK-47, jako by se jednalo o ostřelovací pušku. A přestože střely ze samopalu na tuto vzdálenost ztrácí svůj účinek, nepřátelé střílí s centimetrovou přesností.

Nová 3D technologie zvládá velmi rychle vytvořit vnější i vnitřní prostředí, a to v atraktivní podobě (pokud nečekáte, že bude taktická hra vypadat jako Unreal). Na většině počítačů Delta Force pracuje bez viditelného zpomalení v rozlišení 1024 x 768. S enginem Voxel Space však zmizela jedna z vynikajících vlastností hry – možnost ukrývání se v trávě. Pro vytváření trávy byl Voxel Space paradoxně lepší než většina současných technologií, protože dokázal z kostrbatých pixelů poskládat stébla trávy. Pokud jste se ukryli v takto vytvořeném trávníku, ani nedaleko procházející nepřítel si vás nevšiml. Současné 3D enginy zvládnou pouze potažení polygonovaného světa texturou, a to je pro vytvoření stébel trávy poněkud málo. Spolu s trávou zmizely ze hry také oblaky na obloze, které byly rovněž nahrazeny „obyčejnou" texturou.

Také v Delta Force Land Warriors chybí samozřejmě řada věcí – kupříkladu ačkoli se jedná o taktickou hru, nenaleznete zde kouřové a oslepující granáty, které se standardně při záchranných operacích používají. Největším problémem hry je ovšem umělá ingeligence nepřátel – jedním z možných řešení by bylo koupit pro výrobu Delta Force kvalitní engine a nevyrábět jej „na koleně". ©

Mirek Zeman



realmyst

3D reálný návrat Mystické legendy.

Lidé si plní sny z dětství – a to způsobem často podivným. Dospělé ženy si kupují Bárbí s Kénem a máj litl poný a potají si s nimi hrají, chlapíci zase slídí po drandácích značky Matchbox a já systematicky prohledávám bazary a lovím staré kapesní počítače od Hewlett-Packard. (Pong, chvilka pro reklamu: Pokud máte zachovalé fungující kousky vyrobené do roku 1995, jako je HP 200 LX, ozvěte se a dohodneme se☺). Tvůrci komerčně nesmírně úspěšného (i když „pravými hráči" opovrhovaného) Mystu snili o tom, že jejich fantaskní dílo bude vytvořeno jako 3D svět, ve kterém se hráč bude moci volně pohybovat, jak se mu zlíbí. Před pěti lety to nebylo možné; jediné řešení představovalo klikání na určitá místa obrazovky a přesun způsobem kluzmo trhavým. Dovedu si barvitě představit vývojový tým zoufale si okusující nehty a štkající po koutech – jak fenomenální představy, jak bídná realizace..!

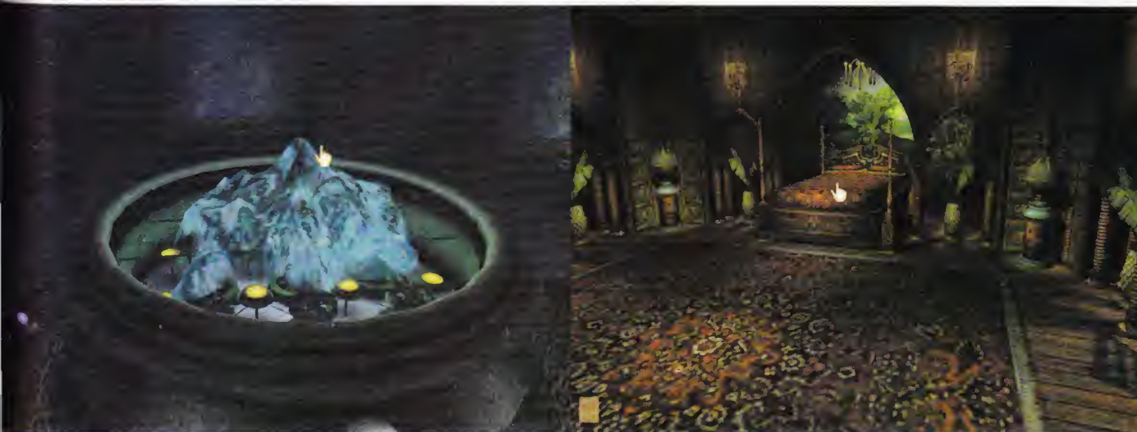
Až jednou... až jednou..!
Až jednou manažeři přehrabující se vidlemi v hoře peněz za deset milionů prodaných kopií Mystu zjistili, že když si skrovně odloží bokem na vilu a Porsche, zbude jim dosti peněz na to, aby si programátoři za odměnu mohli naprogramovat Myst tak, jak si ho vyMysteli – pardon, vymysleli. Trojrozměrně, plně chodivě, kouzelně. Za pět let technologie pokročila a 3D akcelerátory dnes vymalují v reálném čase i složité scény, co by dup. Programátoři jásali a hopsali, chutě běželi ke svým pracovním stanicím a pustili se do (poněkud otrockého) remake Mystu. Nezměnili prakticky nic (je tam jenom jeden – tak řečeno – bonusový svět a pár dalších prckoidností) – a vytvořili tak řečeno collector's item, prostě superbonus pro Mystické nadšence. (Manažerům podobná omílačka nevadí, i Porsche potřebuje mít svoji garáž.)

Dosti jízlivých navážek stran hry, která není inovativní, je velice krátká a ze všech stran doznává kritiky, neboť o co je kratší, o to je hardwarově náročnější. Na méně nadupaných počítačích realMyst škube tak hrozně, že si hráč ani nemusí všimnout toho, že nejde o Myst starý, nespojitý. Při hraní jsem se zamýšlel nad tím, co vlastně učinilo Myst tak populárním. Podobných pudopseudoadventur je celá řada a některé z nich jsou zatraceně dobré, třeba Zork Nemesis nebo Zork Grand Inquisitor. Myst je ke všemu mnohem kratší, jednodušší a není tak nafutrovaný magií. Dále: Myst nikdy neměl nějak strhující hodnocení a „praví hráči" na něj vždy koukali skrz prs(t)y. Po této podivné hříčce se ale deset milionů lidí vrhlo s takovým nadšením, jako by byla pomazána nějakým podivuhodným feromonem. Pokud se většina recenzentů shodne na tom, že „hra není nic moc", a ona se v zápětí stane trhákem, je patrně něco špatně.

Hrál jsem, hrál a přemýšlel – a sledoval jsem úchvatné změny krajiny, ve které velmi rychle vychází slunce a ozařuje krajinu a pak znovu zapadá; díval jsem se do noční bouře a skoro jsem se klepal v sychravém dni – a pak mi to došlo: Myst není tak úplně hra, je to zážitek. V Mystu nemůžete ani umřít, ani v pravém slova smyslu zakysnout (respektive – zakysnout je možné pouze na konci, ale konec se počítá jako konec, a ne jako zákys, protože každý ko- ››

VÝROBCE	Cyan
DISTRIBUTOR	Mattel
MINIMUM	PII-450, 64 MB RAM, 3D karta
DOPORUČENO	PII-450, 128 MB RAM, 3D karta
3D AKCELERACE	ano, akcelerátor s alespoň 8 MB RAM
MULTIPLAYER	ne
PLATFORMY	Windows
TYP HRY	3D simulátor Mystu (aehm)
VERDIKT	Snová a okouzlující procházka po snových a okouzlujících ostrovech; leč bohužel krátká a pro klasického hráče jen nevalně zábavná.
JINÁ VOLBA	Myst ◎ 5 z 10
	Riven ◎ 12.97: 6 z 10
	Zork Grand Inquisitor ◎ 12.97: 8 z 10

LEVEL INDEX 6,0



»Myst není hra, která by vás mučila a považovala za svůj klad to, že ji dohraje jenom málokdo.«



» nec hry je v jistém smyslu slova jakýsi permanentní zákys). V Mystu nejsou ireverzibilní situace, všechno je to tak nějak k vyzkoušení, k experimentu – hele, tlačítko – schválně, co to udělá? Myst není hra, která by vás mučila a považovala za svůj klad to, že ji dohraje jenom málokdo. Supertěžké hry pro „pravé pařany", kteří si na nich dokazují, jak jsou dobří, a po dosažení stého levelu mašírují po náměstí s hlavou pyšně vztyčenou, jako by právě zdědili fabriku – tak takové hry většinu smrtelníků pouze frustrují. Myst chce pouze pobavit chlapíka, který se vrátil z práce, anebo ženskou ve chvíli, kdy její ratolesti po obědě spí. Je to hra, která před ně postaví nepříliš komplikované problémy ve fascinujícím nereálném a nelineárním prostředí. Co správné řešení, to nové a nečekané překvapení, „rychlá odměna" za cestu vpřed. Vyřešils puzzle? Nastavils správně kód? Cvak, dveře se otevřou a za nimi je místnost, která vypadá zcela jinak než předchozí. Ostrovy Mystu představují úžasně koncentrovaný nevkus – vlezete do dveří na osvětleném, vlídném povrchu a ocitnete se v sychravém, doslova hororovém tunelu. Otevřete dveře na jeho konci – a jste ve viktoriánsky zařízeném pohodlném pokoji.

Myst je sen rozporcovaný puzzly – a jako takový funguje. Na mou duši, jako hra to není dobré, ale jako zážitek, jako osvěžující a překvapivá cesta do snových krajin – tak v tom Myst exceluje. Tuhle hru bych rozhodně nekupoval hned, ale za rok nebo dva bude super. Má to dva důvody: Jednak je to z bazaru vždy levnější a potom – realMyst je hardwarově nesmírně, nesmírně náročný. Na běžné kancelářské mašině nepoběží plynule ani omylem, Voodoo 3 nebo TNT 2 představuje rozumné minimum. A mimochodem, jiný tým peče opravdové pokračování Myst 3: Exile, které plánují vydat na jaře.

Michal „Myst(ic)Wolf" Rybka



PRO&PROTI

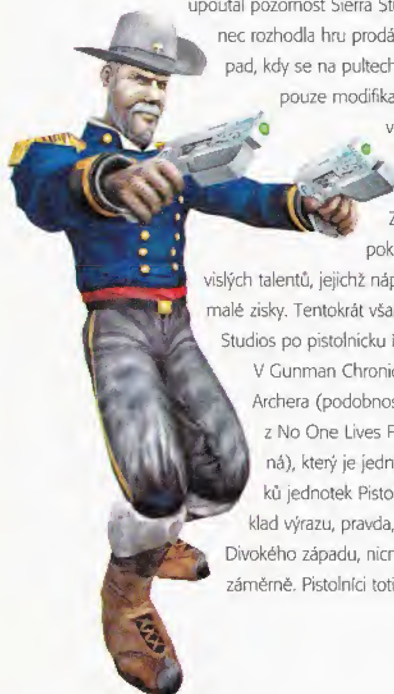
PRO	Úžasné, úžasné proměny oblohy a krajiny kolem. S jakou aetherickou rozechvělostí kráčel jsem tu ranním lesním oparem – a ondy zas stoupal na noční horu vzdor divoce bičující bouři, by mé oko nyvě ulpělo na blesku, tak náhle křižujícím oblohu...
PROTI	Je to krátké, oproti původnímu Mystu se to skoro nezměnilo a, ano, prudí mě hádanky založené na hudebním sluchu.

gunman chronicles

Jednotka pistolníků ve sci-fi akci

VÝROBCE	Rewolf
DISTRIBUTOR	Sierra Studios
MINIMUM	P-233, 32 MB RAM
DOPORUČENO	P-300, 64 MB RAM, 3D karta
3D AKCELERACE	ano
MULTIPLAYER	ano
PLATFORMY	Windows
TYP HRY	akční
VERDIKT	Slabě nadprůměrná kombinace Hvězdné pěchoty a Vetřelců na pozadí občanské války.
A VO	Half-life © 01.99: 9 z 10
	Daikatana © 06.00: 7 z 10
	NOLF © 12.00: 9 z 10
	LEVEL INDEX 6,7

Gunman Chronicles je svým způsobem jedinečnou hrou. Nebyl totiž vytvořen tradičním vývojovým týmem, ale skupinou nadšenců podílejících se na práci ze svých domovů v Evropě a Severní Americe. Většina těchto lidí se nikdy osobně nesetkala a ke koordinaci práce na hře používali pouze internet. Gunman Chronicles byl původně pouze singleplayer mod pro Quake 2, ale nakonec se hra zcela předělala do dva roky starého Half-life enginu studia Valve Software. V průběhu vývoje totiž Gunman Chronicles upoutal pozornost Sierra Studios, která se nakonec rozhodla hru prodávat. Není to první případ, kdy se na pultech obchodů objevila pouze modifikace původní hry – vzpomeňme kupříkladu na populární Half-life: Counter Strike. Zdá se, že společnost pokračuje v hledání nezávislých talentů, jejichž nápady přináší studiu nemalé zisky. Tentokrát však naneštěstí Sierra Studios po pistolnicku řečeno přestřelila.



V Gunman Chronicles hrajete za majora Archera (podobnost s Kate Archerovou z No One Lives Forever je čistě náhodná), který je jedním z velících důstojníků jednotek Pistolníků (Gunmans). Překlad výrazu, pravda, působí jako z dob Divokého západu, nicméně byl zvolen zcela záměrně. Pistolníci totiž vypadají jako Hvězdná pěchota zasazená na pozadí občanské války ve Spojených státech (tedy války Severu proti Jihu) – vojáci jsou oblečeni v šedivých uniformách s tradičními „nakrčenými" čepicemi a velkými tornami na zádech. Chybí snad už jen vlajka Konfederace. Jednotka (ještě ne) majora Archera je vyslána na jednu z planet západního systému, aby pátrala po původu Xenomů, geneticky upravených mutantních rostlin. Výsadek je však bezprostředně po přistání napaden a rozprášen, a nebýt velícího generála, který ve své lodi většinu útočníků zlikviduje, nepřežil by nikdo. Generálovi se podařilo zničit až na jednoho všechny Xenomy, sám však zaplatil životem. Od tohoto okamžiku se hra stává předvídatelnou, protože ve skutečnosti generál zcela evidentně přežil. O pět let později se Archer už coby major připravuje na misi v témže galaktickém systému, protože z povrchu planety přicházejí neznámé signály. Je zcela zřejmé, že autoři v tomto případě úspěšně vykradli film Vetřelec Ridleyho Scotta, zejména jeho druhé pokračování.

Produkce je zcela okopírovaná z původního Half-life, a to dokonce včetně počáteční pětiminutové jízdy tramvají (je-li to tramvaj). Nevím jak vás, ale mne osobně tyto věci rozčilují zejména z toho důvodu, že je nelze přeskočit. U Half-life jsem to považoval za originální, a navíc za okénkem tramvaje bylo leccos k vidění, v případě Gunman Chronicles nevidíte zajímavého nic, pouze posloucháte monotónní poučování ženského počítače, jehož hlas je podle mého názoru stejný jako v Half-life. Bohužel jsem hru napoprvé zapomněl uložit, takže jsem si jízdu tramvají mohl vychutnat hned dvakrát. Následuje poměrně dlouhá výcviková část, která je sice dobře zasazena do celkového dění, nicméně rovněž nemůže být přeskočena. V tomto případě to ovšem nepovažuji za zásadní chybu, protože ovládání zbraní je svým způsobem natolik složité, že se vám trocha tréninku vždy hodí. Závěrem se nalodíte do transportního modulu a coby velitel Pistolníků se se svou jednotkou po pěti letech vracíte na místo původního přepadení.

Nyní bych rád porušil zaběhnutou strukturu recenze a zmínil se o věci, která je na celé hře pravděpodobně nejzajímavější – totiž o zbraních. Všechny zbraně ve hře mají tu jedinečnou vlastnost, že jsou naprosto konfigurovatelné. Už jen základní pistole (Standard Issue Pistol) má tři režimy střelby (Pulse, Charge, Rapid), a navíc ještě můžete v průběhu hry získat tzv. „sniperskou soupravu". Zatímco v ostatních hrách máte na jednom tlačítku myši nastaven základní režim střelby a na druhém zvláštní mod, v Gunman Chronicles se vám po stisknutí druhého tlačítka objeví





PRO&PROTI

PRO	Možnost konfigurace zbraní, závěreční bossové
PROTI	Nízká umělá inteligence nepřátel, průměrně navržené úrovně

na obrazovce nabídka, kde si můžete zbraň nakonfigurovat naprosto podle svých představ. Pravděpodobně nejsilnější zbraň ve hře – M.U.L.E. (Multiple Unit Launch Engine) – má dokonce až 11 různých nastavení: chcete odpalovat obyčejné, nebo časované granáty? Na výběr jsou i granáty tříštivé, dvojitá „spirálová" střela nebo nástěnné miny. U brokovnice si kupříkladu můžete vybrat, zda najednou odpálíte jednu nebo čtyři patrony, přičemž v případě druhé možnosti vás zpětný náraz odhodí o krok dozadu. Puška je naopak zase zajímavá ukazatelem teploty ve spodní části obrazovky. Pro samotný boj je ovšem konfigurace zbraní v reálném čase nepoužitelná, protože nestíháte přepínat. Jedinou možností je nastavení volby dopředu, ale na každého nepřítele zase platí jiná konfigurace.

Pokud jde o nepřátele samotné, ti bohužel příliš umělé inteligence nepobrali. Přestože Half-life může i po téměř dvou letech nabídnout jedny z nejmazanějších protivníků vůbec, Gunman Chronicles se tohoto trendu drží pouze částečně. Ačkoli umělá inteligence nepřátel snese srovnání se současnými akčními hrami, ne tak se samotným Half-life. Pokud například zastřelíte jednoho z vojáků, může se vám stát, že jeho kolegové na opačném konci chodby si vůbec ničeho nevšimnou! Jednou na mě dva nepřátelé stříleli z bunkru a ani je nenapadlo, že bych mohl stavbu oběhnout a zastřelit je zezadu. Ještě hloupější jsou zvířecí protivníci, kteří nahání strach nikoli svou inteligencí, ale spíše faktem, že jsou. Pokud v nás televize vypěstovala určitou „imunitu" ve vnímání zabíjení lidí, od dinosaurů a škorpiónů si ještě držíme zdravý odstup (osobně škorpióny nesnáším). Nepřátelé tedy ve hře nepředstavují žádný problém. Výjimku tvoří pouze závěreční bossové jednotlivých úrovní, kteří jsou nádherně udělaní a vzbuzují respekt. Za všechny třeba největší z Xenomů – Alpha Xenom.

Úrovně jsou celkově navrženy mírně nadprůměrným způsobem. Gunman Chronicles se odehrává jednak v exteriérech a jednak interiérech, přičemž celé prostředí nejvíce připomíná Latinskou Ameriku – uprostřed džungle jsou zasazeny trosky mayských chrámů. Celou hru však poněkud narušuje jakoby „tombraiderovský" způsob stavby úrovní. Neustále musíte někam lézt, tahat za páky a přepínat tlačítka ve stavbě, která byla postavena v době, kdy žádné páky a tlačítka pravděpodobně neexistovaly – působí to podivně. V Half-life představovaly v jednotlivých úrovních osvěžení tzv. skripty, které způsobovaly, že se pod vámi propadala podlaha, do enginu byly vloženy nejrůznější animace dokreslující příběh apod. V Gunman Chronicles jsou sice skripty použity také, ale nečekejte nic původního či překvapivého. Občas se za vámi rozpadne stěna a objeví se škorpión, který vás bude sledovat do tmavé chodby, ale jinak nic. Pravděpodobně nejhorší částí celé hry jsou ovšem mise s tankem, který máte ve hře možnost řídit. Tank je v tomto případě nezničitelná ocelová obluda s nekonečným množstvím munice a prakticky žádným omezením, která zničí všechno, co se objeví na dostřel. Nejvtipnější je však management paliva – hledáte jakési kaluže nafty magicky prýštící z povrchu planety a tímto způsobem dočerpáváte zásoby!

Ani technické provedení hry za mnoho nestojí. Gunman Chronicles pracuje na dva roky starém enginu Half-life, do kterého nebylo doprogramováno naprosto nic nového. V době grafických akcelerátorů není sice zastarávání vizuální stránky hry příliš očividné (zvláště nastavíte-li si vyšší rozlišení), nicméně dva roky jsou dva roky. Na internetu se sice delší dobu objevují další a další série obrázků ze hry – ty jsou ovšem velmi pečlivě vybrány a zachycují nádherně natexturované hlavní bossy na konci úrovní nebo některé výjimečně provedené pasáže úrovní (a najdou se takové). Ostatní patří k lehkému nadprůměru. Nenápadité jsou také zvuky, a pokud má hra nějakou hudbu, je natolik nevýrazná, že jsem ji při hraní nepostřehl. V této kategorii v zásadě existují dva druhy her. V prvním případě je třeba nejdříve střílet a pak teprve myslet (pokud vůbec), v případě druhém nejprve myslet a potom střílet. Pokud se druhý typ pokouší vypadat jako první, není to tak špatné. Když se však akční hra začne navíc tvářit jako intelektuální záležitost, bývá to zlé. **Mirek Zeman**













blairwitchvolume3: ellykedwardtale

Na potřetí se to konečně povedlo.

Tak se to nakonec všechno stihlo a třetí díl série o blairské záhadě spatřil světlo světa ještě v tomto roce. V případě příběhu Elly Kedwardové, jak se závěrečná část jmenuje, lze bez obav použít slovního obratu „do třetice všeho dobrého". Zatímco první díl byl celkem dobrý, ale krátký, druhý byl ani ne moc dobrý a ještě k tomu neomluvitelně krátký, třetí je... ehm... dobrý a ne zase až tak krátký. Je s podivem, že při všech třech hrách bylo použito stejného „nocturnového" enginu, a přitom s tak odlišnými výsledky. Elly jasně vyčnívá nad dvojkou a po grafické stránce převyšuje i jedničku.

VÝROBCE	Ritual Entertainment
DISTRIBUTOR	Take 2
MINIMUM	P-233, 64 MB RAM, 3D karta
DOPORUČENO	P2-350, 128 MB RAM, 3D karta
3D AKCELERACE	ano
MULTIPLAYER	ne
PLATFORMY	Windows
TYP HRY	akční adventure
VERDIKT	Třetí díl je kupodivu vrcholem celé série. A konečně se dovíte, jak to všechno začalo...
JINÁ VOLBA	Messiah ◎ 2.00: 8,5 z 10
	Nocturne ◎ 11.99: 8 z 10
	Blair Witch: Rustin Parr ◎ 11.00: 7 z 10
	LEVEL INDEX : 7,8

Atmosféra městečka Blair na konci roku 1786 je perfektní, všude sníh, zima, že se kouří od pusy, jen ozdobený stromek chybí. Zato nechybí všudypřítomná hrůza, která posedla obyvatele městečka poté, co zmizelo několik dětí. Všichni v tom vidí černou magii prokleté Elly Kedward, která byla obviněna z čarodějnictví a vypuzena do lesa, aby tam sešla bídnou smrtí. Jak to tak vypadá, něco v tom plánu nevyšlo... a lidé v hrůze před pomstou čarodějky prchají z města pryč. Právě v tomto čase přichází Jonathan Prye, lovec čarodějnic, sám zmítaný duševní trýzní po ztrátě víry. Zde ho čeká boj na život a na smrt, v němž může, ale nemusí svou víru opět najít. Ale bude potřebovat dostatek kuráže a několik spojenců, které kupodivu nalézá v místním vězení, kde se mu prvních rad a pomoci dostane od místního opilce a dívky uvězněné za praktikování magie... ta toho zjevně ví víc než většina ostatních obyvatel. Ve městě se dlouho nezdržíte, je třeba vyrazit do lesa. Automaping vás bezpečně ochrání před blouděním a v deníku se vám ještě k tomu objevují zápisky, co, kdy, kde, s kým a proč. Takže adventuření se skládá z nalezení předmětu (-ů) a jejich donesení správné osobě nebo použití na správném místě. Naštěstí je tu ještě boj. Zpočátku máte jen bambitku a svatý kříž o velikosti krumpáče (jediná zbraň, která nepotřebuje náboje ani manu), ale brzy se váš arzenál rozroste o kouzelné záležitosti. Abych moc neprozrazoval, získáte různá „křesťanská" (exorcistická), ale i pohanská kouzla. Asi nejvíce jsem si oblíbil Pytlík nemocí, sympatickou záležitost, která žádnou potvoru nenechala v klidu ☻. Ve hře se vyskytují podobní nepřátelé jako v předchozích kusech, ale najdeme tu naštěstí i nové. Na některé si musíte posvítit, nebo vám nezbude nic jiného, než se pokoušet trefit je naslepo. Potěšující je, že i množství bossů od minule narostlo, a nejedná se většinou o žádná ořezávátka. Hra se neváže jen na nepřátelský lesní porost přilehlý k obci – navštívíte i různé nezemské sféry. Odlišné prostředí je zpracováno (stejně jako celá hra) na velmi vysoké úrovni a je jen škoda, že BW3 není plnohodnotný dlouhý kus, protože i když je design sféry duchů nádherný, příliš dlouho si ho neužijete. A příznivce Vinnetoua možná překvapí, že za všechno můžou indiáni...

PRO&PROTI	
PRO	Detailní a atmosférické zpracování, konečně dostatek různých typů zbraní.
PROTI	Je to trochu jednoduché, prakticky bez možnosti udělat chybu.

Bohužel, najde se i pár chybek. Automatické přepínání kamer sice většinou navodí tu správnou atmosféru, ale při soubojích občas zamrzí (maskovaný výraz pro nasere). Pokud k Elly zasednete, nejpozději druhý den ji máte dohranou, a to počítám se zdravým (osmihodinovým) spánkem a čtyřmi jídly za den. Ale celá série se má prodávat jako budget, takže výtka ohledně pár hodin zábavy za 1500 korun odpadá. Nicméně, až uvidíte v obchodech prodávat Blair Witch ságu, doporučuji první dva díly přeskočit a věnovat pozornost až tomu poslednímu. ☺

Radek Friedrich

Ke každému nákupu malý dárek
K vybraným hrám zdarma triko

www.jrc.cz



Ceník

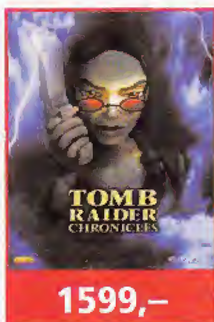
3D ULTRA MINIGOLF	ČM		399
AGE OF EMPIRE	ČM		899
AGE OF EMPIRE 2	AM		1799
AGE OF EMPIRE 2 – nové mise	AM	NOVINKA	999
AGE OF WONDERS	ČM		1199
AIRPORT INC.	ČM		999
ALICE	ČM		1599
ALPHA CENTAURI	ČM		499
APACHE HAVOC	ČM		499
APACHE LONGBOW	ČM		299
ASTERIX A OBELIX	CZ		1499
ATLANTIS	CZ		499
ATLANTIS 2	CZ		1199
ATOMIC BOMBERMAN	ČM		299
AZTEC	CZ		999
B 17	ČM		1599
BALDUR'S GATE	AM		999
BALDUR'S GATE – MISE	AM		999
BALDURS GATE 2	ČM	NOVINKA	1599
TRIKO BALDURS GATE 2			250
BATTLEZONE 2	ČM	SLEVA	999
BATTLE ISLE 4	ČM	NOVINKA	1499
BLACK MOON CHRONICLES	CZ		999
BLADE RUNNER	ČM		499
BROKEN SWORD	CZ		499
CAESAR 3	ČM		499
CALL TO POWER 2	ČM	NOVINKA	1799
CARMAGEDON 2000	ČM		1499
CLOSE COMBAT RUSSIA FRONT	AM		999
CLOSE COMBAT INVASION NORMANDY	ČM	NOVINKA	1499
COLLIN MCRAE RALLY	AM		699
COLLIN MCRAE RALLY 2	AM		1699
COLONY 28	CZ		199
COMANCHE HOKUM – ENEMY ENGAGED	ČM		999
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	AM		999
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2	AM	NOVINKA	1799
COMMAND AND CONQUER WORLDWIDE WARFARE	ČM		999
COMMANDOS	ČM		599
COMMANDOS 2	ČM	NOVINKA	1699
COMMANDOS BEYOND OF DUTTY	ČM		799
CREATURE SHOCK	ČM		299
CRIMSON SKIES	AM	NOVINKA	1799
CROC 2	ČM		1199
DAIKATANA	ČM	SLEVA	1199
DARK OMEN	ČM		399
DARK OMEN+SYNDICATE WARS	ČM		599
DARKSTONE	ČM		499
DEER HUNTER CHALENGE	ČM		999
DEUS EX	ČM		1599
DEVIL INSIDE	CZ		1499
DIABLO	ČM		499
DIABLO 2 vánoční edice + soundtrack + kniha	ČM	NOVINKA	1599
DIE HARD TRILOGY 2	ČM		999
DREAM LAND	CZ		199
DREAMS	ČM		399
DUNE 2000	ČM		499
DUNGEON KEEPER 2	ČM		999
DUNGEON KEEPER GOLD	ČM		299
DUNGEON KEEPER GOLD +MAGIC CARPET	ČM		599
DVD ATLANTIS	AM		999
DVD ATLANTIS 2	AM		1199
DVD AZTEC	AM		1199
DVD DEVIL INSIDE	AM		1199
DVD EGYPT	AM		999
DVD F/A 18	AM		1599
DVD FAUST	AM		1199
DVD CHINA	AM		999
DVD ODYSSEE	AM		1199
DVD RING	AM		999
DVD TIME MACHINES	AM		1199
DVD VERSAILLES	AM		999
EARTH 2140 MISE	CZ		50
EARTH 2150	ČM		1599
EARTSIEGE 2	ČM		299
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	ČM	NOVINKA	1799
EURO 2000	ČM		999
EXPENDABLE	ČM	SLEVA	199
F/A 18 JANES	ČM		1599
F1 WORLD GRAND PRIX	ČM		999
F–14 FLEET DEFENDER	ČM		299
F16 + HIND + APACHE	ČM		1199
FA PREMIERE LEAGUE MANAG. 2001	ČM		1599
FALCON 3.0	ČM		299
FAUST	CZ		999
FIFA 2001	ČM	NOVINKA	1499
FIGHTER PILOT	ČM		399
FIGURE SKATING MICHELE KWANG	ČM		499
FINAL FANTASY 8	ČM		1599
FLEET COMMAND	ČM		499
FLIGHT UNLIMITED 3	ČM		1499
FLYING HEROES	ČM		1199
FORMULA 1 2000 – EA SPORT	ČM		1499
FUTURE COP	ČM		499
GABRIEL KNIGHT 3	ČM		499
GOLF	ČM		399
GOOKA	CZ		199
GRAND PRIX 3	ČM		1499
GRAND PRIX LEGEND	ČM		499
GRAND THEFT AUTO	ČM		499
GUNSHIP!	ČM		1199
GUNMAN	ČM	NOVINKA	1599
HALF LIFE	ČM		1199
HALF LIFE MISE – OPOSING FORCE	ČM		799
HEAVY METAL FAKK 2	ČM		1499
HEROES OF M&M 3	ČM		1199
HEROES OF M&M 3 + MISE	ČM		1599
HIDDEN & DANGEROUS	ČM		499
HIND	ČM		299
HITMAN: CODENAME 47	ČM		1599
HOMEWORLD	ČM		1199
HORKÉ LÉTO	CZ		399
HORKÉ LÉTO 2	CZ		599
HORKÉ LÉTO 2 + GOOKA	CZ		599
HOVNIVÁLOVÉ	CZ		199
HUSITA	CZ		399
HYPERCORE	CZ	SLEVA	299
CHAMPION MANAGER 00/01	AM		1699
CHESSMASTER 7000	ČM		1199
CHESSMASTER 8000	ČM	NOVINKA	1599
INDIANA JONES	ČM		1499
ISRAELI AIR FORCE	ČM		499
JAGGED ALLIANCE 2	ČM		599
KONUNG – LEGENDA SEVERU	CZ		999
LARRY 1– 6	ČM		299
LARRY CASINO	ČM		399
LEMINGS REVOLUTION	CZ		999
MAGIC AND MAYHEN	ČM		199
MDK 2	ČM		1199
MESSIAH	ČM		1199
METAL GEAR SOLID	AM	NOVINKA	1799
MIDTOWN MADNESS	AM		999
MIDTOWN MADNESS 2	AM	NOVINKA	1799
MIG ALLEY	ČM		799
MOHO	ČM	NOVINKA	1599
MOTORACER 2	ČM		499
MS FLIGHT SIMULATOOR 2000	AM		1799
NBA 2000	ČM		999
NBA 2001	ČM	NOVINKA	1499
NBA 98	ČM		399
NBA 99	ČM		499
NEED FOR SPEED 3	ČM		499
NEED FOR SPEED 4	ČM		999
NEED FOR SPEED 5: PORSCHE	ČM		1599
NHL 2000	CZ		999
NHL 2001	ČM	NOVINKA	1499
TRIKO NHL 2001			250
NHL 99	ČM		499
NOCTURNE	ČM		999
NOMAD SOUL	ČM		499
NO ONE LIVES FOREVER	ČM	NOVINKA	1599
ODYSSEY	CZ		1199
OEM EXPENDABLE	AM		99
OEM FA18 KOREA	AM		99
OEM MAGIC CARPET	AM		99
OEM SYNDICATE WARS	AM		99
PACK 1 – SUPERBIKE, HIND, HUSITA, EXPANDABLE	CZ		599
PACK 2 – RING, CREATURE SHOCK, EXPANDABLE	CZ		599
PACK 3 – BRÁNY SKELDALU, GOOKA, COLONY, SPELCROSS	CZ		599
PACK 4 – GOOKA, HOVNIVÁLOVÉ, EXPANDABLE	CZ		299
PACK 5 – SPELCROSS, COLONY ZLODĚJ	CZ		299
PANZER GENERAL 3D SCORCHED EARTH	ČM		1599
PARANOIA 2	CZ		399
PHARAOH	ČM		1499
PHARAOH: CLEOPATRA N. MISE	ČM		799
PLANESCAPE TORMENT	ČM		999
POKEROM – POKEMON	AM		499
POLDA	CZ		299
POLDA 2	CZ		399
POLDA 3	CZ	NOVINKA	599
POMPEI	CZ	NOVINKA	1199
POOL OF RADIANCE 2	ČM	NOVINKA	1599
POSEL BOHŮ + BOVIE + BUBWINY	CZ		399
PRINCE OF PERSIA 3D	ČM		599
PROJECT IGI	ČM	NOVINKA	1599
PRO PINBALL TIMESHOCK	ČM		499
QUAKE 3: ARENA	AM		1199
RAILROAD TYCOON DELUXE	ČM		299
RALLY 2000 CHAMPIONSHIP	ČM	SLEVA	599
RAYMAN 2	ČM	SLEVA	599
RECOIL	ČM		499
RED ALERT 2	ČM	NOVINKA	1699
TRIKO RED ALERT 2			250
REQUIEM	ČM		499
REVENANT	ČM		499
REZIDENT EVIL 3	ČM	NOVINKA	1599
RING – 6CD	ČM		499
RISKUJ	CZ		399
RISKUJ + DATADISK	CZ		599
ROGUE SPEAR	ČM		799
ROLAND GARROS 2000 TENNIS	ČM		1499
ROLLERCOASTER NOVE MISE	AM		499
ROLLERCOASTER TYCOON	AM		1199
RUNE	ČM	NOVINKA	1499
SACRIFICE	ČM	NOVINKA	1599
SCREAMER 2	ČM	NOVINKA	499
SCREAMER RALLY	ČM	NOVINKA	499
SETTLERS	ČM		499
SETTLERS 2	ČM		499
SETTLERS 3 GOLD	ČM		1599
SHADOW COMPANY	ČM		299
SHANGAI DYNASTY	ČM		499
SHOGUN	ČM		1599
SILENT THUNDER	ČM		499
SIM CITY 2000	ČM		499
SIM CITY 3000 WORLD EDITION	ČM		1599
SIN	ČM		499
SKOLACEK RAYMAN	CZ	NOVINKA	999
SKOLACEK RAYMAN 2	CZ	NOVINKA	999
SOLDIER OF FORTUNE	ČM		1599
SPELLCROSS	CZ		199
SPORTS CAR GT	ČM		499
SQUAD LEADER	ČM	NOVINKA	1499
STAR TREK: ARMADA	AM		1599
STAR TREK: HIDDEN EVIL	AM		1199
STAR TREK: VOYAGER ELITE FORCE	ČM		1799
STAR WARS: FORCE COMMAND	ČM		1199
STARCRAFT	ČM		499
STARSHIP TROOPERS	ČM	NOVINKA	1599
SUDDEN STRIKE	AM	NOVINKA	1799
SUPERBIKE 2001	ČM		1499
SWAT 3 ELITE EDITION	ČM		1199
SYDNEY 2000	ČM		1599
SYNDICATE	ČM		299
SYSTEM SHOCK	ČM		399
SYSTEM SHOCK 2	ČM		999
THE SIMS	ČM		1499
THE SIMS: LIVIN IT UP	ČM		799
THEME HOSPITAL	ČM		499
THEME PARK	ČM		399
THEME PARK WORLD	ČM		999
THEOCRACY	ČM		499
THIEF 2	ČM		1199
TIBERIAN SUN	ČM		1499
TIBERIAN SUN FIRESTORM – DATADISK	ČM		799
TIM 3	ČM		399
TIME MACHINE	CZ	NOVINKA	1199
TOMB RAIDER 3	ČM		599
TOMB RAIDER 4: LAST REVEL	ČM		999
TOMB RAIDER 5: CHRONICLES	ČM	NOVINKA	1599
TONIC TROUBLE	ČM		499
TONY HAWK PRO SKATER 2	ČM	NOVINKA	1699
TOP GUN	ČM		499
TRIPLE PLAY BASSEBALL 2001	ČM		1599
TZAR	CZ		999
UBIK	ČM		399
ULTIMA ASCENSION	ČM	SLEVA	999
VAMPIRE: THE MASGUERADE	AM		1699
VE STÍNU HAVRANA	CZ	SLEVA	499
WARCRAFT 2	ČM		499
WARLORDS BATTLECRY	ČM		1499
WHEEL OF TIME	ČM		499
WOODRUFF	ČM		299
WORMS	ČM		299
WORMS ARMAGEDDON	ČM		499
WORMS WORLD PARTY	ČM	NOVINKA	1499
ZEUS: MASTER OF OLYMPUS	ČM	NOVINKA	1599
ZLODĚJ	CZ		199
ZTRACENY OSTROV	CZ		599

Změna cen vyhrazena

KOMPLETNÍ CENÍK PC A PSX HER, VÝUKOVÝCH PROGRAMŮ, DOPLŇKŮ A PC HARDWARU ZÍSKÁTE NA VŠECH PRODEJNÁCH JRC NEBO NA WWW.JRC.CZ







Nové prodejny JRC:

PARDUBICE: OC Grand, Národní 1400, 530 02
HRADEC KRÁLOVÉ: OC Futurum, Brněnská ul.



J R C NEJLEPŠÍ PRODEJNY POČÍTAČOVÝCH HER A ENCYKLOPEDIÍ

JRC GAMES & MUSIC: • ČESKÉ BUDĚJOVICE: OD Prior, Lannova 22, tel.: (038) 67 02 268 • MOST: OD Prior, Budovatelů 991/9, tel.: (035) 61 03 251 až 4 kl 117 • JIHLAVA: OD Prior, Masarykovo nám. 68, tel.: (066) 73 08 802 • PRAHA 1: Score megastore, Skořepka 6, tel.: (02) 2421 9581 **ČESKÁ REPUBLIKA:** • ČESKÉ BUDĚJOVICE. JRC – Abacus Česká 55, tel. (038) 635 76 60 • BRNO: pasáž Alfa, Poštovská 6, (05) 42211640 • FRÝDEK MÍSTEK: Těšínská 1083, tel. (0658) 626 194 • HRADEC KRÁLOVÉ: OD Don, Gočárova 1571, tel. 0603 47 82 45 • KARLOVY VARY: Nám. Dr. Milady Horákové 14, tel 0603 213 089 • MLADÁ BOLESLAV: JRC – ARBI COMPUTERS K. Milídké 55, tel (0326) 21911 • OSTRAVA: OD Galerie, Zámecká 20, tel. (069) 611 19 12 • OSTROV: Staré nám. 18, tel. (0164) 61 26 94 • PARDUBICE: Smilova 704, tel. (040) 51 80 24 • PLZEŇ: Martinská 3, tel. (019) 722 00 51 • PRAHA 1: Vladislavova 24, tel (02) 24 94 85 11 • PRAHA 2: Nám. I. P. Pavlova 3, tel. (02) 24 94 25 07 • ÚSTÍ NAD LABEM: OD LABE, Revoluční 9, tel. (047) 52 54 276 • ZLÍN: OD PRIOR, Masarykovo nám. 6, tel. (067) 721 14 69 l.218 • ZÁSILKOVÁ SLUŽBA: JRC Direct, P. O. BOX 28, 160 17, PRAHA 6, tel., fax. (02) 5718 9504. E-mail: info@jrc.cz, www.jrc.cz **SLOVENSKO:** • BRATISLAVA: JRC Megastore, Michalská 25, II. patro, tel.: (07) 5464 0683 • ZÁSILKOVÁ SLUŽBA. JRC Direct SK, P. O. BOX 198, 810 00, Bratislava, tel.: (07) 5464 0683. E-mail: info@jrc.sk, www.jrc.sk

OBJEDNÁVKOVÝ KUPON

ZÁSILKOVÁ SLUŽBA: JRC DIRECT - P.O. BOX 28, 160 17, PRAHA 6,
TEL.: 02-5718 9520, FAX: 02-5718 9506, E-MAIL: DIRECT@JRC.CZ

ANO, OBJEDNÁVÁM SI U VÁS NÁSLEDUJÍCÍ ZBOŽÍ:

POČET	TITUL	POČÍTAČ / MEDIUM	CENA

POŠTOVNÉ A BALNÉ 100,- (PŘI OBJEDNÁVCE NAD 1000 KČ JE POŠTOVNÉ A BALNÉ ZDARMA)

JMÉNO: PSČ, MĚSTO:

ULICE: TEL.:

(telefon umožní rychlejší vyřízení vaší objednávky)

ČÍSLO ZÁKAZNICKÉ KARTY:

DATUM: PODPIS:

KOMPLETNÍ CENÍK HER VČETNĚ NABÍDKY ENCYKLOPEDIÍ A JOYSTICKŮ ZAŠLEME NA VYŽÁDÁNÍ.



airfixdogfighter

Vzdušné souboje, eskorty pozemních jednotek, obrana letišť. To vše na 80 m² a s 60 let starými veterány.



Konec dvacátého století je ve znamení miniaturizace. Máme počítače do kapsy, mobilní telefony s titěrnou klávesnicí (pro psaní se používá speciální tyčka), auta, která dokáží zaparkovat na místech, kde by se dříve stěží vešel motocykl. On totiž ten trend zmenšovat vše, co vidíme, máme zakotvený někde hluboko v mysli. Vždyť už prastaré pořekadlo říká: „Co je malé, to je hezké". Pamela Anderson by vám zajisté tvrdila opak, ale ve valné většině případů to platí celkem přesně. Tato touha po titěrných věcech je v nás probouzena od malička. Děti dostávají na hraní miniatury skutečných věcí (auta, panenky, pistole, granáty…) a s jejich pomocí si vytvářejí své vlastní světy, kde jsou skvělými řidiči automobilů, pečlivými chůvami nebo chladnokrevnými zabijáky.

Airfix Dogfighter vás vrátí do dob, kdy jste s eroplánem v ruce pobíhali po domě a podstupovali vzdušné souboje se stejně postiženými kamarády. Pokud nepatříte mezi úplné nováčky, jistě si vzpomenete na skvělou závodní hru Micromachines, kdy jste s miniaturními autíčky projížděli nejrůznější dráhy na stole, pod stolem, vedle stolu… Neznám člověka, kterému by se Mikromašiny nelíbily. Asi právě proto, že vše tam bylo tak malé. Airfix Dogfighter je jim v mnoha aspektech podobný. Také používáte miniatury skutečných strojů a také se pohybujete po domě. Přestože autoři, firma Airfix, která se zabývá výrobou plastových modelů a pomůcek pro modeláře, zvolili pro letecký simulátor trochu netradiční prostředí, ponechali tradiční letecký konflikt – druhá světová válka, a to konkrétně válka v Evropě (a částečně i v Tichomoří). Na začátku si můžete vybrat stranu, za kterou hodláte vyrazit k boji. Když jsem byl malý a hráli jsme si na válku, vždycky jsem musel dělat fašistu a být pořád postřelený/zajatý/zabitý. Takže se nemůžete divit, že jsem si tentokrát zvolil Spojence, abych si svůj komplex trochu vyléčil. Následoval stručný brífink a hurá do akce. Už při načítání nastalo první příjemné překvapení. Abyste si zkrátili čekání, můžete si přečíst něco o strojích, se kterými létáte (kdo a kdy je vyrobil, kde poprvé a s jakým úspěchem byly nasazeny atd.), popřípadě nějakou užitečnou radu pro vaše létání (při bombardování změna pohledu atd.). Poté naskočí grafický engine a začnou se dít věci. Co vás na první pohled zaujme, je skutečnost, že vaše letadlo nemá podvozek. Pokud jste někdy stavěli letecké modely, asi vás to nepřekvapí. Těm ostatním to objasním. Když stavíte model, musíte si vybrat, zda bude mít podvozek stále vytažený, nebo zatažený (jo, lepidlo je svi..). No, a protože létat stále s vytaženým podvozkem je tak trochu nepraktické, zvolili autoři variantu č. 2.

Na obrazovce máte několik základních budíků s důležitými údaji. Radar, otáčkoměr, rychloměr, to jsou standardní ukazatele. Mezi ně bychom mohli započítat i ukazatel primární zbraně (kulomety) a počet nábojů a sekundární zbraně (rakety, kanóny a mnoho jiných), taktéž s počtem střel. Poslední ukazatel jsem si pojmenoval hvězdičkometr (za Spojence) nebo křížkometr (za fašouny). Hvězdičky, popřípadě křížky získáte buď jako bonus v každém levelu, nebo po rozbití nějaké věci. Pokud dáte dohromady více než deset hvězdiček (křížů), změní se vám účinnost primární zbraně, což oceníte zvláště při leteckých soubojích. Pak existuje ještě maxihvězda nebo maxikříž, které mají hodnotu deseti menších souputníků, ale ty jsou v každém levelu pouze po jednom kuse. Mise jsou celkem rozmanité, a přestože létáte stále ve stejném domě, hodně se od sebe liší, koneckonců se vám také vždy zpřístupní nějaký nový pokoj a v druhé fázi kariéry se podíváte dokonce i mimo dům, kde se zúčastníte velké bitvy na zahradě. Musím smeknout designerům úrovní, protože odvedli kus kvalitní práce.

VÝROBCE	Paradox
DISTRIBUTOR	EON Digital
MINIMUM	PII-333, 64 MB RAM, 3D karta
DOPORUČENO	PII-433, 96 MB RAM, 3D karta
3D AKCELERACE	ano
MULTIPLAYER	ano
PLATFORMY	Windows
TYP HRY	zábavná hra s letadýlky
VERDIKT	Verdikt – Výborná hra, jejíž hratelnost se ještě několikanásobí v multiplayeru.
JINÁ VOLBA	Micromachines V3 ⊙ 5.98: 8 z 10
	Crimson Skies ⊙ 10.00: 8,7 z 10
	Army Men II ⊙ 3.99: 6,4 z 10

LEVEL INDEX : 8,0

Úrovní je ve hře dohromady 20 (10 za fašisty a 10 za spojence) a po dokončení téměř každého úkolu získáváte spolu s nějakým tím metálem i nová letadla.

K dispozici máte také editor misí, v němž si v domě nastavíte, kde má být nábytek, akvárium, nepřátelské zákopy v gauči a kde bonusy, nicméně vytvořená mapa se dá použít pouze v multiplayeru. Škoda. Lepší už je to s editorem, kde si můžete nakreslit vlastní logo, a to pak nalepit na letadélko. Prostě pohoda. Nemůžu si pomoct, ale Airfix Dogfigter se vážně povedl – je to totiž opravdu zábava! ⊙

Lt. Václav Kubálek

A s čím vlastně můžete létat ?

Dougles Dauntless	Messerschmitt Bf 109
Fiat G50	Messerschmitt Me 163 Komet
Focke Wulf FW 190	Messerschmitt Me 262
Grumman F6F Hellcat	Mitsubishi AGM Zero
Hawker Hurricane	North American P-51 Mustang
Hawker Typhoon	Northrop P61 Black Widow
Junkers Ju 87 Stuka	Supermarine Spitfire

DEMO NA ⊙ 09.00

PRO&PROTI

PRO	Skvělá grafika, hratelnost, design úrovní, možnost obarvit si letadlo.
PROTI	Občas trochu nedotažené ovládání







seadogs





Hele, támhle se plaví kořist. Španělé, hurá na ně!



Pirates! Jedna z klasik herní historie, u které jsem strávil nejednu hodinu svého mládí. A nebyl jsem sám. Je až překvapující, jak málo her se dodnes snažilo jejich styl napodobit, a ani jedna nebyla nijak úspěšná. Pravděpodobně díky tomu se rozhodla firma Bethesda distribuovat dílko celkem málo známého ruského týmu Akella (stáli za hrou POD), vyvíjené už od roku 1996. Původní název měl sice znít Corsairs, ale s ním přišla firma Microids minulý rok, takže nakonec bylo vybráno jméno Sea Dogs.

Autorský tým Akelly neskrývá to, že největší díl inspirace převzali právě z původních Pirates! Stejná zůstává hlavní náplň hry, tedy plavit se po moři jako počestný obchodník a poctivě spořit zlaťák ke zlaťáku, případně vzít to z druhého konce a jako nemilosrdný pirát potápět podobné spořivé obchodníky a vydělávat na prodeji jejich zboží. Od vydání původních Pirates! už ale uplynula nějaká ta doba a na Sea Dogs je to rozhodně znát. Asi největší změny doznalo grafické zpracování, které je kompletně vyvedené ve 3D. Uchvátí vás krásné prostředí měst, po kterých se budete jako kapitán procházet, získávat informace od kolemjdoucích nebo nakupovat potřebné suroviny, ať už na opravu lodi nebo pro obchodování. V některých městech najdete i místodržící guvernéry, od kterých můžete občas dostat nějaký ten úkol, za jehož splnění získáte potřebné zlaťáky. Každá národnost má jiný styl města, a dokonce i jeho obyvatelé mluví s tím správným přízvukem. V anglických přístavech tak najdete krásné dřevěné koloniální budovy, Španělé mají pro změnu své haciendy a piráti, no, nechte se překvapit.

Na moři pastva pro oči pokračuje. U břehu vidíte skrz hladinu až na dno, lodě jsou vyvedené do posledního detailu a úchvatné jsou i změny počasí od slunečného dne až po pořádnou bouři, ve které nesmí chybět tornádo. Možná ještě lepší je ale hudba – hrou vás doprovází více než hodina stylových skladeb nahraných Moskevským filharmonickým orchestrem.

Mladý kapitán Nicolase Sharpa se zpočátku živil jako poctivý anglický obchodník, ale jeden Španěl mu vzal nejen jeho loď, ale i jeho svobodu. Celý rok musel chudák Nicolas pracovat ve španělských koloniích, než se mu podařilo ze zajetí uprchnout. Spolu s dalšími vězni ukradl malou loď a doplul do prvního anglického přístavu po cestě – Highrocku. A právě tady začíná celá hra. K dispozici máte malou pinku s její posádkou. Jako nezkušený kapitán dokážete zpočátku ovládat pouze malé lodi a teprve s přibývajícími zkušenostmi si můžete troufnout na větší. Se zkušenostmi se také zlepšují vaše schopnosti, takže se daná činnost lépe daří – děla střílejí rychleji a přesněji, loď jede rychleji a lépe manévruje a vy po zahákování lodi lépe šermujete. Navíc ještě můžete najímat spoustu pomocníků, ale samozřejmě každý něco stojí.

Všechno tohle vypadá jako perfektní pokračování pirátů, kdyby tu nebylo pár ale. Bohužel nevím, jestli je to smůla nebo úmysl, ale prakticky každá větší hra od Bethesdy je plná různých chybek a bugů. Vrchol tvořilo RPG Daggerfall, které bez velké spousty opravných patchů nešlo vůbec dohrát. Ve stejné tradici bohužel pokračuje i Sea Dogs. I když ho vyvíjel úplně jiný tým než původní Daggerfall, trpí téměř identickými chybami. Opravdu frustrující jsou nedoladěné a občas pěkně zákeřně navržené questy, kvůli kterým si zopakujete hezkou řádku skoro zapomenutých nadávek. Klasickou ukázkou je jeden z prvních úkolů, kdy máte převést určitý náklad na blízký ostrov. Bohužel, náklad je o něco málo těžší než nosnost vaší jediné lodi. Úkol už jste přijali a nemůžete vyplout z přístavu s přetíženou lodí. Co teď? Prodat úplně všechno včetně munice a části nákladu, který se má odvézt! Jinak máte smůlu. K těm zákeřným zase patří úkol, ve kterém máte najít a potopit piráta, narušujícího obchodní cesty mezi dvěma ostrovy. Zjistíte nějaké ty drby a zaseknete se na nemocném námořníkovi v hospodě, ze kterého nemůžete dostat informace. Úplnou náhodou a po dlouhé době zjistíte, že ve druhém městě se objevil věhlasný lékař se zázračnou medicínou. Bohužel, prohledávat celé město a povídat si se všemi postavičkami znovu a stále dokola je celkem časově náročné a hlavně nudné. Už proto, že vám ve většině případů nic nového nepoví. A pokud jste nesplnili zadaný úkol, žádný další samozřejmě nedostanete, takže vám nezbývá nic jiného než obchodovat nebo potápět lodi. A to bez děje moc zábavné není. Závěrečnou nepříjemností jsou občasné pády celé hry, které se po instalaci DirectX8 stanou velice pravidelné, či problémy s některými grafickými kartami.

No, před koupí téhle hry se určitě vyplatí pár měsíců počkat, než se hráči postarají o důkladný betatest. Do té doby je to bohužel celkem nudný simulátor pirátění se skvělou grafikou, hudbou a silně pokulhávajícím dějem.

Vašek Vlček

PRO&PROTI

PRO	Grafika, pirátské prostředí a hudba.
PROTI	Bugy v bugách jiných bugů.

VÝROBCE	Akella Corp.
DISTRIBUTOR	Bethesda Softworks
MINIMUM	PII-233, 64 MB RAM, 3D karta
DOPORUČENO	PII-300, 128 MB RAM, 3D karta
3D AKCELERACE	ano
MULTIPLAYER	ne
PLATFORMY	Windows
TYP HRY	Pirates!
VERDIKT	Hra se velkým potenciálem, který je ale bohužel ubitý spoustou chyb.
JINÁ VOLBA	Pirates! 7 z 10
	Corsairs 5.99: 6 z 10
	Cutthroats 10.99: 6 z 10

LEVEL INDEX 7,0









residentevil3: nemesis

Na záchod si dojděte raději před tím

S tím podtitulkem to myslím vážně. Jsou hry, u kterých si ten luxus – nainstalovat, na pár minut pustit a odběhnout – můžete dovolit, ale Resident Evil 3: Nemesis k nim rozhodně nepatří. A to hned ze dvou důvodů: za prvé se od hry jen tak neodtrhnete a za druhé se vám v některých scénách může stát, že vás něco vyděsí takovým způsobem, že prostě přestanete ovládat základní tělesné funkce (svěrače nesvírají, ale to mi přece nemusíte říkat, to cítím). Mně se při hraní naštěstí nic nestalo (a myslíte, že kdyby ano, že bych to takhle ventiloval tisícům lidí?) Ne však proto, že bych byl tak zkušený hráč, kterého už před monitorem nic nepřekvapí, ale proto, že jsem si předtím došel.

Resident Evil 3 začíná těsně před událostmi z dvojky, ale končí až po ní, takže děj mapuje z trochu jiného pohledu. Pokud jste ale minulé díly nehráli a nedohráli, z úvodní animace se nedozvíte absolutně nic o příběhu a příčinách toho, proč se Jill, bez ohledu na to, jak jí to sluší, dostala do situace, v jaké je. To je velká škoda. Intro je totiž naprosto perfektně animované, má opravdu spád a šťávu, ale nulovou informační hodnotu. Tvůrci jako by přímo počítali s tím, že lidmi, kteří budou Nemesise hrát, budou jen ti, kteří už mají jeho svět zmáknutý. Na druhou stranu je to vlastně dobře. Hned v úvodu hry (strašně dlouho jsem hledal způsob, jak přeskočit intro, když mě hned na začátku odkrágloval parta zombíků) Jill vypadne z nějakého hořícího baráku. Dal bych ruku do toho ohně, že ona sama netuší ani zlomek toho, co se může v okolí dít.

Představte si situaci jako z béčkového hororu. Jeden den je všechno úplně normální, a hned jak se ráno probudíte, místo lidí spěchajících do práce jsou ulice plné zombií shnilých tak, jako by ležely v hrobě alespoň deset let. Octnete se na ulici s puškou v ruce a vůbec netušíte, co máte dělat. Kolik jich je? Je jich plné město? Je ještě někdo naživu? Je vůbec nějaké místo, kde by se dalo ukrýt? Tahle nejistota je základním stavebním kamenem celé hry. Tvůrci vás v ní udržují po celou dobu hraní. Na rozdíl od jiných akčních adventur, kde si můžete lítat jako pošuci a sejmout všechno, co vidíte, protože všude se válí stovky nábojů, tady musíte jednat obezřetně. Když vyjdete do ulic, jež přirozeně vůbec neznáte, potkáte spousty nepřátel (vlastně už jenom nepřátele). Instinkt správného pařana vám velí držet ruku na spoušti a koukat, jak z těch parchantů stříká krev. To je ale základní chyba. Každé stisknutí spouště může být poslední. Časem se naučíte, že pokud je zombíků víc, raději utečete. Když není úniku, pustíte se do boje. OBEZŘETNĚ! Střílíte co nejkratší dávky, aby se vám nestalo, že začnete cvakat samopalem na prázdno. To většinou znamená jen jedno. Načíst poslední pozici. Jenomže ukládat můžete jen na určitých místech. Pokud najdete pásku do psacího stroje, můžete hru uložit pokaždé, když se ocitnete v místnosti, ve které je i starý psací stroj. V současné době je to poněkud vzácná relikvie, takže jsou od sebe většinou pěkně daleko. Proto se v prostředí hry většinou pohybujete jako připo...ní. Zásobníky se neválí ani po zemi, ani je nikdo neprodává v obchodě ››









PRO&PROTI

PRO	Hra samotná je velice zábavná, perfektní grafika, více možností, jak hru dohrát, nejlepší dosavadní konverze z PlayStation.
PROTI	Pokud jste hráli předchozí díly, nic moc nového nepřinese.

› › se střelivem. Jediný, kdo by tam mohl obsluhovat, jsou totiž zombie, a těm byste museli platit asi leda vlastním masem (navíc – už jste viděli mouchu prodávat mucholapku?). Ve velice omezeném inventáři (celkem u sebe můžete nosit maximálně šest věcí, což mi přijde docela logické, protože Jill nemá ani batoh) máte ale drobný přístroj, který dokáže plnit prázdné nábojnice. Takže pokud najdete správný střelný prach (je jich několik druhů), můžete si vyrobit střelivo sami.

Herním systémem si je Resident Evil 3 se svými dvěma předchůdci podobný jako vejce vejcím, takže pro věrné čtenáře by bylo asi plýtváním časem a místem, kdybych se o něm rozepisoval. Jsou tu však novinky v ovládání, o kterých stojí za to se zmínit. Jill se umí jednoduchým zmáčknutím dvou kláves rychle otočit o sto osmdesát stupňů, což znamená, že když vás někdo napadá zezadu, nemusíte se pomalu otáčet a schytávat další rány nebo obíhat do kolečka jako v předchozích dílech, ale můžete se ihned protivníkovi postavit jako chlap (?). Nebo taky nepostavit. Přestože zombíci jsou stále docela pomalí, proti předchozím dvěma hrám přece jen získali nějakou fyzičku. Proto přijde vhod také nový úskok, který Jill ovládá. Ani nedokážu spočítat, kolikrát mi tyhle dva pohyby zachránily krk. Když jsem se zmiňoval o plýtvání náboji, nemůžu nepřipomenout, že Jill má docela dost dochytané automatické míření – před sebe, pod nohy a do výšky. Jednou klávesou střílíte na věci a jinou na nemrtvé cíle.

Kromě hlavního příběhu můžete hrát ještě mód Mercenaries, při kterém plníte speciální policejní mise. Hrdinou tedy není Jill, ale některý

»Jediný, kdo by v **obchodě se střelivem** mohl obsluhovat, jsou zombie, a těm byste museli platit leda vlastním masem.«

z členů zvláštního komanda. Cílem je dopravit se z místa A na místo B v určitém čase (a živý), takže zase nic moc objevného. To vše se ale odehrává v opravdu perfektní grafice, která ideálně dotváří atmosféru. Pokud si se svým počítačem můžete dovolit maximální rozlišení (to asi proto, že hrajete v práci – styďte se), neměli byste hrát těsně po jídle a hlavně ne po setmění. Některé okamžiky dokáží připomenout, že žaludek je přece jen sval, který nedokážete ovládat. Když ale vidíte, jak vymakaně je udělaná grafika samotné hry, místy vás zarazí některé drobnosti. Tak třeba animace uprostřed hry. Všechny se nesou v duchu té úvodní, všechny mají dokonalý pohyb a akci, ale pokud dojde na animaci dialogu, postavy jen pokyvují hlavou, gestikulují, a pusu při tom neotevřou, takže Jill, která v průběhu hry vypadá maximálně realisticky, začne působit dojmem papírové panenky.

Resident Evil 3: Nemesis je i dostatečně rozsáhlý (patrně proto, že snad už má být posledním dílem), takže nebudete litovat, pokud do něj investujete své odříkané úspory. Ale abyste hru dohráli do konce, musíte splňovat některou z následujících podmínek. Jste naprostý blázen do RE. Nikdy jste nehráli RE 1 a 2. Tvůrci totiž vsadili na to, na co sází spousta tvůrců filmů. Pakliže něco funguje, nespravuj to. Když je hra dobrá, nebádej, udělej další stejnou, dokud to jde.

Jakub Tureček

VÝROBCE	Capcom
DISTRIBUTOR	Eidos
MINIMUM	P-233, 32 MB RAM
DOPORUČENO	P2-450, 64 MB RAM
3D AKCELERACE	ano
MULTIPLAYER	ne
PLATFORMY	Windows, PS
TYP HRY	hororová adventura
VERDIKT	Na hraní perfektní, ale je to pořád to samé a už je toho trochu moc.
JINÁ VOLBA	Dino Crisis 6.00: 8 z 10
	Martian Gothic 5.00: 8 z 10
	Devil Inside 4.00: 8,5 z 10

LEVEL INDEX : 7,5

sheep



Před mnoha lety přiletěly na Zemi a... zapomněly proč



Ovce domácí, Ovis aries, menší, zavalití sudokopytníci s hustou vlněnou srstí. Mají zakřivené rohy. Ovce pravděpodobně pocházejí z Přední Asie. Byla vyšlechtěna řada plemen dávajících ročně až 10 kg prvotřídní vlny, například novozélandské plemeno Corriedale. Ovce je březí pět měsíců, mívá 1–2 mláďata. Perzián je kožešina získaná z jehňat karakulských ovcí. *(Zdroj: Zvířata od A do Z)*

Před mnoha lety byli předchůdci dnešních ovcí vysláni z domovského systému Ovis Aries napříč galaxií. Někteří z těchto průzkumníků přistáli na Zemi. Jejich úkolem bylo předstírat hloupá, mírumilovná zvířata a studovat obyvatelstvo. Ovce však na Zemi brzy zapomněly na svůj úkol, válely se v trávě na slunci, až byly domestikovány člověkem. *(Zdroj: www.saveoursheep.com)*

Pomineme-li, že co se týče minulosti ovcí, se autoři pravděpodobně ve všech bodech rozchází s moderní vědou, je výsledkem obou evolučních procesů konečně tatáž hloupá a mírumilovná ovce domácí (pro pořádek: Ovis aries), stačí pouze dodat, že Zemi navštívil strašlivý pan Hruška, který chce získat mimozemské technologie ovcí k ovládnutí vesmíru a zápletka je na světě. Pan Hruška získal na Zemi řadu pomocníků, z nichž nejčastěji se setkáte s kravami, které vám a vašim ovcím budou bránit v cestě. Zde bych rovněž rád poznamenal, že hra není přehnaně infantilní, přestože tak na první pohled vypadá, a pokud navštívíte internetovou stránku hry (www.saveoursheep.com), zjistíte, že autoři pojali celou mystifikaci opravdu s humorem.

Sheep byla dlouhou dobu považována za logickou záležitost a obecně se očekávalo, že hloupí býložravci vytlačí přibližně stejně hloupé hlodavce (tj. lumíky). Nakonec se ukázalo, že pravda leží někde úplně jinde – při hraní Sheep budete více než mozek namáhat klávesnici vašeho počítače, protože to je obyčejná arkáda. Stručně řečeno, zhostíte se role jednoho ze čtyř hrdinů – pastýřů ovcí – a vaším úkolem bude dovést stanovený počet ovcí na konec každé z 25 úrovní. K tomu vám mohou pomoci zvláštní předměty, které cestou najdete apod.

Prvním zklamáním byli hlavní hrdinové, kteří jsou ve hře čtyři – zpěvačka BoPeep, Adam Halfpint a psi Motley a Shep. Na internetové stránce Sheep je napsáno, že každý z hrdinů má jedinečné vlastnosti, ale ačkoli jsem vyzkoušel všechny čtyři, rozdíl se mi odhalit nepodařilo. Problémem je, že hlavní hrdinové nemají vlastnosti žádné – mohou chodit, běhat a křičet na ovce – jediný rozdíl je v tom, že lidé křičí a psi štěkají. Náplní hry v podstatě je dohnat stádo ovcí s co nejmenšími ztrátami v určitém časovém limitu na konec úrovně. Protože ovce jsou hloupé a plaché, neustále chodí, kam nemají, a rozprchávají se do všech směrů, kde na ně čekají desítky a desítky různých smrtí, od přejetí traktorem či usmažení o plot po vcucnutí do černé díry. Jediné, co můžete dělat, je neustále běhat dokola, shánět stádo dohromady a občas někde něco nechat přepnout nebo ovce prohnat skrz modifikátor, a tak je navléknout třeba do skafandrů.

Ve hře jsou čtyři druhy ovcí – Pastoral, Factoral, LongWood a NeoGenetic. První jsou obyčejné pastýřské, druhé vypěstované speciálně na vlnu (vypadají jako klubka pletací vlny), třetí dlouhosrsté a čtvrté jsou jakési „matrix" ovce. U ovcí je stejný problém jako u jednotlivých pastýřů – pokud by měly mít rozdílné vlastnosti, zřejmě mi ve hře cosi podstatného uniká, v opačném případě pouze odlišně vypadají a rozdílně bečí, přestože v případě „matrix" ovcí si nejsem jist, zda jde o bečení.

Hra se skládá ze sedmi světů (plus trénink), z nichž každý – s výjimkou posledního – má čtyři úrovně. V každé z nich musíte splnit časový limit a limit ovcí, které máte zahnat do cíle, a pokud se vám podaří ve světě sebrat i celkem čtyři zlaté ovce (v každé úrovni jednu), získáváte po jeho uzavření ještě úroveň bonusovou. Každý svět má jinou podobu (farma, středověký hrad, obří počítač na oběžné dráze, továrna na čokoládu plná šílených krav apod.) a objevuje se v něm jiný druh nástrah.

Po čase ale začne hra upadat do stereotypu. Jedinou možností, jak ovce ovládat jinak než naháněním, jsou občasné bonusové předměty (když budete trousit bonbóny, ovce se za vámi poženou apod.), kterých je ovšem velmi málo. Jednotlivé světy jsou graficky odlišné, v principu jsou si ovšem všechny podobné a stejně je tomu i v případě nástrah. Zajímavý je pouze moment překvapení, který však vymizí v okamžiku, kdy zjistíte, že všechny úrovně je nejlépe projít si „nanečisto", aniž byste před sebou hnali ovce, a najít nejsnazší cestu, po které následně své stádo poženete. Nakonec pravděpodobně zjistíte, že zdaleka nejzábavnější na celé hře jsou několikavteřinové animované skeče, a to je opravdu málo.

Mirek Zeman

PRO & PROTI

PRO	Oddychová záležitost, humorné animované scénky.
PROTI	Stereotyp, postupná ztráta motivace.

DEMO NA CD 12.00

VÝROBCE	Minds Eye
DISTRIBUTOR	Empire Interactive
MINIMUM	P-166, 32 MB RAM
DOPORUČENO	P-266, 64 MB RAM
3D AKCELERACE	ne
MULTIPLAYER	ne
PLATFORMY	Windows
TYP HRY	arkáda
VERDIKT	Tato hra se v mnohém podobá právě ovcím – je mírumilovná a trochu hloupá.
JINÁ VOLBA	Lemmings 7 z 10
	Cannon Fodder 7 z 10
	Army Men 3.99: 6 z 10

LEVEL INDEX 6.2







Nejlepší vánoční dárky pod stromeček







Putování časem

Pomocí kouzelné horské dráhy se můžete pohybovat v čase. Při návštěvách různých historických období pomáháte malému Elfíkovi plnit různé úkoly. Skvělá forma výkladu dějepisu.
Tři úrovně obtížnosti pro děti 6 - 12 let.

499,- Kč



Dobrodružství v džungli

Na tajemném Ostrově džunglí pomáháte Hugovi osvobodit jeho rodinu ze spárů zlé čarodějnice Scylly. Při plnění náročných úkolů si skvěle procvičíte postřeh a paměť.

499,- Kč



Tajemný les

Při putování tajemným lesem musíte pomoci malému Elfíkovi zdolat spoustu zábavných úkolů. Procházíte lesem za pomoci staré mapy a moudrého průvodce krtka. Zábavná forma procvičování

499,- Kč



Cesta kolem světa

Úžasná cesta za pokladem kapitána Pěnovouse. Elfinka a její rádce Prófa se vydávají za dobrodružstvím na cestě kolem světa na které získávají znalosti o různých zemích a jejich kulturách.

499,- Kč



Zimní hrátky

Strhující dobrodružství, při kterém musíte zachránit Otce vánoc a jeho malé pomocníky, které zaklela zlá Scylla. Spousta her a příběhů Vám zpříjemní čekání na vánoce. Pomozte zachránit město skřítků a zachraň-te oslavu vánoc.

499,- Kč



Formula 1 Race Master II

- Multifunkční volant s plynovým a brzdovým pedálem a s řadicí pákou ideální pro simulátory automobilových závodů.
- Čtyři tlačítka pro střelbu, automatické centrování a všestranný pohyb.
- Kompatibilní se všemi standardními funkcemi joysticků.

1950,- Kč



Vibration Feedback Rally Master II

- Vibrační volant dávající pocit reality u každé hry.
- Masivní konstrukce umožňující perfektní uchopení.
- Řadicí páka, plynový a brzdový pedál s dlouhou životností.
- Dvanáct tlačítek pro střelbu pro absolutní kontrolu nad každou hrou.
Oddělená pedálová jednotka s výbornou stabilitou.

2950,- Kč



Force Feedback Race Master II

- Realisticky provedený digitální volant s Force Feedback funkcí.
- Šest tlačítek pro střelbu pro ovládnutí nejvíce náročných simulátorů automobilových závodů.
- Ergonomicky tvarovaný volant, řadicí páka a hledáček pro maximální zážitek ze závodění.
- Brzdový a plynový pedál.
- Direct X kompatibilní s Force Feedback, nejlepší herní příslušenství na trhu.

5450,- Kč



FunC@m

- Kompaktní otočný fotoaparát s kapacitou osmdesáti snímků a kamera.
- Kameru lze použít jako web kameru s on-line přístupem k pořizovaným záběrům.
- Možnost vytvoření vlastního videa nebo fotografií.
- Přiložený software umožňuje uchovávat, měnit, tisknout, faxovat nebo zasílat na e-mail pořízené fotografie.
- Snadné USB připojení pro rychlé stahování Vašich nejlepších fotografií.

3950,- Kč



SpyC@m

- Ultralehká digitální kamera a fotoaparát s kapacitou osmdesáti snímků.
- S pomocí přiloženého software je možno snadno editovat zaznamenané fotografie.
- Možnost vytvoření vlastních fotografií a videa.
- Vhodné použití také jako web kamera.
- Snadné USB připojení pro rychlé stahování Vašich nejlepších fotografií.

4950,- Kč

TOP DISTRIBUTOR

K dostání také v síti









CZ Daliborova 7, 709 00 Ostrava, tel.: 069/662 27 24, fax: 069/662 2579, E-mail: info@topcd.cz, www.topcd.cz

egypt2 the heliopolis prophecy
pompei the legend of vesuvius

Dvojice historických her od machrů z Crya

Cryo – ve spolupráci s Réunion des Musées Nationaux – vyprodukovalo další historické hry založené na systému Omni3D. Tento systém dovoluje „přesun mezi lokacemi" a „rozhlížení se všemi směry" – což je přece jen dnes už poněkud málo a popravdě, moderní technologie vám dovolí v pohodě vytvořit mnohem rozsáhlejší plně 3D prostory, mnohem detailnější, a dokonce vám to ušetří místo na disku (až uvidíte *Mafii* od Illusion Softworks, pochopíte). Leč Cryo i nadále těží ze svého úspěšného systému, který jim před dávnou dobou dovolil vytvořit zajímavé kousky, jako *Versailles* nebo *Egypt 1156 BC: Tomb of Pharaoh*, a produkuje nová dílka – která jsou bohužel už technologicky totálně zastaralá.

S jakým smutkem jsem nucen vyslovit tato slova! Málokterý výrobce her totiž dnes dělá něco jiného, než je ždímání peněz z nudící se masy palbychtivých milovníků akce. Jak Pompei, tak Egypt 2 nejsou obyčejné hry, ale kombinují v sobě adventuru, jednoduchou encyklopedii a „návštěvnický režim", ve kterém se procházíte prostředím hry, ale nehrajete, nýbrž jen tak turisticky mašírujete starodávnými městy. Schola ludus, škola hrou, jak pravil náš pedagogický klasik, než (zakládaje tak tradici vinoucí se do dnešních dnů) byl za svůj progresivní přístup k výuce vyštván a donucen k emigraci.

Technicky se obě hry velice podobají, *Egypt 2* je ale o pár bodíků vyzrálejší a při instalaci příjemnější. Zásadní rozdíl je v prostředí – v *Egyptě 2* se dostanete do Heliopole (staroegyptsky Per-Ra), jednoho z nejvýznamnějších měst 18. dynastie, kde se jako kněžka Tifet pokoušíte zjistit příčiny nemoci, která napadla město. Jako kněžka Sechmet

VÝROBCE	Arxel Tribe
DISTRIBUTOR	Cryo
PLATFORMY	Windows
TYP HRY	Napůl historický edutainment, napůl encyklopedie a napůl adventura. (Pokud jste mi toto tvrzení sežrali, měli byste si zahrát Math-Adventure IV: Záhady šílených zlomků.)
EGYPT	Solidní a příjemná adventure odehrávající se v Heliopoli za vlády Amenhotepa III. Hroby a památníky starého Egypta jsou známé – víte ale, jak vypadal obyčejný život v té době?
POMPEI	Máte čtyři dny na záchranu své milované ženy, než ji Vesuv promění v pouhý lávový odlitek. Afrodité vám dala šanci – tak proč ji nevyužít a nedozvědět se při tom spoustu věcí o Pompejích?

LEVEL INDEX EGYPT **6,8**
LEVEL INDEX POMPEI **5,2**



k tomu máte věru aprobaci, neboť bohyně-lvice, vzteklá to ničitelka považovaná za rozzlobené trestající alter ego Bast, má co do činění s destrukcí a různými tresty sesílanými na nehodný lid. Při této příležitosti se můžete podívat, jak to vypadalo ve velkých městech Nové říše (a zjistíte, že obyvatelnost pavlačových domů Smíchova či panelákoidních králíkáren zas není tak úplně nejhorší).

Pompei se odehrávají v Pompejích, malebném to městečku pod malebným Vesuvem. Hra začíná 20. srpna 79 (pro nás, lidi ze – skoro – 21. století, spíše v roce 0079 ☺), kdy zbývají už jen čtyři slunné malebné dny před tím, než bude město malebným způsobem malebně zničeno tak komplexně a pečlivě, že být na Blízkém východě, naprosto by v Bibli nahradilo Sodomu. Jako cestovatele Adriana vás do Pompejí přenese bohyně lásky Afrodité, které je sympatické, že milujete svoji ženu Sofii – a protože ví, že její manželek Vulkán, kovář bohů a pán sopek, připravuje destrukci tohoto ospalého městečka, dá vám šanci a čtyři dny na to, abyste Sofii našli a přemluvili ji, aby si sbalila batoh a urychleně s vámi zmizela (než budete zmizeni včetně Pompejí).

Systém Omni3D do obou příběhů zasahuje spíše rušivě, neboť vynikají jeho vady. Je nejen zastaralý, ale také dovoluje pouze nespojitý pohyb – a to pouze tam, kam se chtělo autorům, ne, kam se chce vám. V případě *Egypta* oplácaného hradbami se to ještě dá snést, ale římská architektura je vzdušná, samé ulice, pokoje, promenády,



PRO & PROTI

PRO	Pohled na obyčejný život Egypťanů je velmi vzácný; prostředí je provedeno realisticky a poměrně věrohodně.
PROTI	Systém Omni3D je hrozně zastaralý a prostředí je dost neživé.



sloupořadí – a přitom „přejití prázdného prostranství" jest úkolem pro trpělivé, neboť musíte při otáčení zjistit, kterým směrem vám je po prostranství dovoleno chodit. Prostory jsou přitom prázdné a pusté, až strašidelné.

Nápad udělat podobný typ hry považuji za výtečný a určitě to je i hezký dárek pro někoho, kdo nepovažuje za vrchol interaktivní zábavy *C&C Red Alert 2* nebo nějakou akční vymaštěnost typu *SuperBrutus 3: Vyrvu ti střeva a nacpu do zadku*. Námět je velmi příjemný a zážitek z možnosti ponořit se do skutečností inspirovaných (!) dramat historie je super. Ale proboha: Výrobci! Zkuste už vyhodit ten pradědečkovský Omni3D systém a dovolte nám, milovníkům historie, ať si chodíme v těch pozoruhodných městech a chrámech tam, kam doopravdy chceme. Pak vás budeme zbožňovat a chválit. ☺

Michal „HistoryLovin'Wolf" Rybka

PRO & PROTI

PRO	Encyklopedie v Pompei je ještě rozsáhlejší než ta v Egyptě 2; příběh o záchraně milované ženy z města, kterému za čtyři dny hrozí totální zkáza je napínavější než u Egypta 2.
PROTI	Pompeje – ač ještě před katastrofou – jsou hrozně pusté; i když je to lehce stavěné římské město „setsakra plné děr", můžete jít jen na málo míst – a to je matoucí. Ach, to Omni3D...



microsoftcasino

Jak si zahazardovat a nepřijít o dům či k rozbité držce

Hazardní hry jsou velice oblíbené. Tisíce a tisíce lidí zapomínají na statistiku a běží odnést své peníze do náručí instituce, u níž je velká pravděpodobnost, že je pohltí a nikdy už je nikdo neuvidí. (Říkám si, že kdyby byla daň z příjmu fyzických osob realizována formou loterie, kde se dají vyhrát miliony, možná by měli socdemáci po problémech se schodkem rozpočtu...) Klasické hry, jako je poker, ruleta, blackjack nebo solitér, jsou velmi oblíbené a ve chvílích nudy poslouží lépe než nějaký praštěný hopsací panák v praštěném gejmboji. Mít v notebooku nebo kapesním počítači hry tohoto typu je velmi užitečné; sám





jsem na mnoha přednáškách získal nezasloužený puntík pilného studenta stále si píšícího poznámky (nikdo nezjistil, že pilně pařím minera a solitér).

Snahu Microsoftu přinést ucelené kasino jsem tedy uvítal. Žel, není to úplně tak, jak by se nám líbilo. Předpokládal jsem, že nás Microsoft zasype všemi existujícími hazardními hrami (a po vzoru AutoRoute 2001 s PocketStreets dohodí i nějaké to PocketCasino). Místo toho dostanete do tlapek graficky výtečně provedené a multimediálně náročné Casino (ehm, vlastně soubor tří kasin) s mnoha různými režimy (normální hra, turnaj proti počítačovým protivníkům, postupový turnaj mezi kasiny a sbírání VIP bodíků). Nic moc pro notebooky (v mechanice pořád musíte mít CD) a v handheldech si můžete i nadále prohánět maximálně solitér. Škoda, myslím, že tento způsob kasina není úplně to, po čem jsme toužili. Najdete tu sice všelijaké krásnosti, ale jen a pouze deset her, žádné variace, žádné experimenty. Hm.

Propracované, dobře udělané, ale na cesty dosti nevhodné. Škoda, budeme muset na WinCE emulátorech pařit Důma... ☺

Michal „WolfSalónů" Rybka

VÝROBCE	Microsoft
DISTRIBUTOR	Microsoft
PLATFORMY	Windows
TYP HRY	Simulátor kasinoidních dobrodružství.
VERDIKT	Vcelku klasické, leč systémově dosti náročné dobrodružství v kasinu, kde se zchudnutí&smrti bátı nemusíte.

LEVEL INDEX: 6,0

moho



Pamatujete si ještě na doby, kdy v televizi dávali Kačeří příběhy? A vzpomenete si na Robokačera alias Rampu McKváka? Pokud ano, tak zhruba víte, jak vypadá hlavní postavička ve hře MoHo. Těm ostatním ji pro jistotu popíšu. Představte si obyčejné středověké brnění, u kterého jsou kovové paže nahrazeny pažemi gumovými a dole je místo nohou kolo. Celá tahle šílenost je prošpikována skrz na skrz elektronikou, která majiteli umožňuje dělat věci ostatním zapovězené (rozdávat facky o síle čítající sto volských kopnutí aj.). MoHo má údajně být zábavou našich potomků. Někdy v budoucnosti se budou stavět arény pro zápolení v tomhle rádoby sportu. K dispozici máte pět herních modů, z nichž každý je vlastně úplně jinou hrou. V prvním typu jste vrženi do arény, kde sbíráte jakési věci. No a těch věcí, které právě nevím jak nazvat, musíte nasbírat předepsaný počet, abyste se dostali do další úrovně. Druhý herní mod jsou závody, kdy se s ostatními soupeři předháníte, kdo dříve projede určený počet kol. K vítězství vám mohou dopomoci na trati porůznu rozmístěné zrychlovací pruhy. Třetí herní mod je jakási arkáda, kdy se musíte dostat z místa A do místa B. V tom vám samozřejmě zabraňují vaši kolegové. V posledním herním typu jste spolu se soupeři vrženi do jámy lvové, a kdo se první dostane ven, vyhrál. Po grafické stránce MoHo nijak nevyniká a celkově není nijak extrémně chytlavá. Zábava na 2 – 3 hodiny za 1500 Kč. To asi ne! ☺





Váša Kubálek

VÝROBCE	Lost Toys
DISTRIBUTOR	Take 2
PLATFORMY	Windows
TYP HRY	civilní simulátor
VERDIKT	Nic moc zajímavý kousek pro zkrácení dlouhé chvíle.

LEVEL INDEX: 6,5

Escape From Monkey Island

MELEE ISLAND

Jakmile získáte nad postavičkou kontrolu, rozhlédněte se kolem a uvidíte koksovací koš plný žhnoucího uhlí. Převrhněte jej, seberte uhlík a kopněte ho směrem k dělu.

Až se ocitnete u Governor's Mansion, spatříte piráta, kterak pomocí katapultu vrhá na váš dům kameny, a zjistíte, že vzhledem k tomu, že vaše žena (guvernérka Elaine) byla prohlášena za mrtvou, bylo rozhodnuto sídlo zničit. Elaine zamíří do města vysvětlit nedorozumění, zatímco vy musíte zastavit katapult a získat právní pomoc na Lucre Island.

Vydejte se do města a najděte SCUMM bar. Promluvte si s hráči šipek a s opilým pirátem, který má u sebe bowl of kudu jerky pretzels (mísu preclíků). Prohlédněte si narozeninový balónek a znovu si promluvte s hráči šipek (1-2-4-5). Jděte a seberte mísu s preclíky.

Promluvte si s I. Cheesem, vlastníkem SCUMM baru (1-3-?-1-2-?-1-1 (?=jakákoli možnost)). Pokud Cheese porazíte v páce, stane se členem vaší posádky. Páka je prakticky totožná se souboji mečem v předchozích dílech hry.

Urážka	Odpověď
Your knuckles I will grind into a splintery paste.	I thought the bean dip had a strange taste.
I've got muscles in places you've never even heard of.	It's too bad none of them are in your arms.
Hey, look over there!	Yeah, yeah, I know.
My 98-year-old grandmother has bigger arms than you.	Yeah, but we both got better bladder control than you.
I'm going to put your arm in a sling.	Why, are you studying to be a nurse?
Do I see quivers of agony dance on your lips?	It's laughter that's caused by your feathery grip.
My stupefying strength will shatter your ulna into a million pieces!	I'm surprised you can count that high!
Give up now, or I will crush you like a grape.	I would like it if you would stop your WINE-ing.
Your arms are no bigger than fleas I have met.	So that's why you're scratching. I'd go set a vet.
People consider my fists lethal weapons.	Sadly, your breath should be equally reckoned.
Only once have I met such a coward!	He must have taught you everything you know.
You're the ugliest creature I've seen in my life!	I'm shocked that you never have gazed at your wife.
Today, by myself, twelve people I've beaten.	From the size of your gut, I'd guess they were eaten.
I've out-wrestled octopi with these arms!	I'm sure that spineless creatures everywhere are humbled by your might.
My forearms have been mistaken for tree trunks.	An over-the-counter defoliant could help with that problem.

74 Zde je také několik pseudourážek, které byste však neměli používat:

Pseudourážky	Pseudoodpovědi
You're not very nice.	Oh, yeah?
You suck!	I am rubber, you are glue...
Dummy!	I'm shakin'! I'm shakin'!
I don't want to play anymore.	Not.
You're a big poopie head!	How appropriate. You fight like a cow.

Zamiřte do přístavu, kde se dozvíte, že pro získání lodi potřebujete oprávnění. Seberte alespoň inner tube (duši pneumatiky) a jděte zpět ke Governor's Mansion. Duši pneumatiky použijte na kaktus nedaleko domu. Pirátovi u katapultu nabídněte preclíky, a zatímco bude pryč, přenastavte ovládání katapultu.

Nyní potřebujete posádku. Jděte do města a před Melee Town Hall si promluvte se dvěma lidmi. Po chvíli se přiznají, že jsou členy vaší posádky z předešlých dílů hry, ale nechtějí s vámi mít nic společného. Slibte jim tedy cushy government job (teplé místečko v samosprávě ostrova).

Zastavte se za Elaine v Governor's Mansion a v čínské komodě naleznete ukryté cushy government job contracts. Požádejte guvernérku, aby smlouvy podepsala, a také jí řekněte o problémech s lodí – dostanete Gubernatorial Symbol (guvernérský odznak).

Vraťte se k radnici a dejte podepsané smlouvy Otisovi a Carle. Pokud se v přístavu prokážete guvernérským odznakem, dostanete loď. Vzhůru na Lucre Island.

LUCRE ISLAND

Až přistanete na pevnině, najděte před Bait Shoppe duck (kachnu) a seberte ji. Nyní byste měli zamířit do právní kanceláře a parfumerie. Promluvte si s expirátem a z hromady nalevo seberte spritzer (prázdnou láhev). Ze stánku vezměte cologne (kolínskou vodu).

V právní kanceláři dostanete letter from Grandpa Marley (dopis od dědečka Marleyho). Dozvíte se o rodinném dědictví v Lucre Island Bank a čemsi nazvaném „Ultimate Insult" (největší urážka).

Uvnitř banky vyslechněte konverzaci mezi Brittany a Ozziem Mandrillem (povšimněte si, co udělal se svou hůlkou). Poté požádejte Brittany o bezpečnostní schránku a ukažte jí guvernérský odznak.

Zatímco budete v trezoru, dojde k bankovnímu přepadení – když útočník sejme masku, uvidíte, že nemá nos! Seberte sword (meč) a sponge (houbu) a další houbu z rohu trezoru. V bezpečnostní schránce se nachází music box (hrací skříňka) a fine grog (grog). Nezapomeňte na podlaze monogammed handkerchief (kapesník s monogramem) a další kousek houby.

Pomocí meče vylomte spodní pant na dveřích a do vzniklé mezery nacpěte všechny sebrané houby. Jakmile houby polejete grogem, dveře se vylomí a vy budete venku.



Protože vězení je přeplněné, dostanete domácí vězení a možnost očistit své jméno. Než vyjdete ven, nezapomeňte sebrat can of chicken grease (plechovku kuřecího sádla) pod železnou pannou a promluvit si s Otisem.

Před bankou si promluvte s bankovním úředníkem a pokuste se vejít dovnitř. Inspektorem Canardem budete z místa činu vykázáni. Zlomeným mečem se pokuste otevřít manhole cover (poklop kanálu) za bankou a prohlédněte si milostný vzkaz. Pokračujte do Place of Prostheses.

Zde si promluvte s Deadeyem Davem a zeptejte se jej na „free gift". Bude vám vyprávět příběh a vy musíte doplňovat jména, která jste našli na poklopu kanálu. Získáte tak artifical skin (umělou kůži) a Davovi na oplátku nabídněte kapesník.

Nyní ještě potřebujete artificial hand (umělou ruku). Postavte na pult hrací skříňku, a až začne hrát hudba, máte pouze několik vteřin, abyste se dostali ke košíku a sebrali dřevěnou ruku.

Jděte nazpět k otvoru kanálu a použitím umělé kůže získáte provizorní trampolínu. Po několika odrazech se vám podaří vyskočit do banky a ocitnete se na balkóně. Ze stolu seberte Scupper Ware container (krabice na odpadky). Pomocí provazu rozsviťte světla, která odhalí podezřelý stín na stěně. Až znovu vyšplháte na balkón, dostanete artificial nose (umělý nos). Vylezte z banky oknem.

Několikrát si přičichněte ke kapesníku Pegnose Peteho a získáte ingredience pro přípravu jeho jedinečné vůně. Prázdnou láhev už

máte, do ní potřebujete dřevo, rybu, vodu z bažiny a květiny.

House of Stick je plný vycházkových hůlek. Jakmile budete uvnitř, vejde Ozzie a bude chtít vyměnit hůlku. Až Ozzie zase odejde, seberte z podlahy několik wood shavings (dřevěných hoblin). Když si promluvíte s prodavačem, získáte nějaké informace o Pegnose Petem.

Zamiřte do Bait Shoppe a zde si nejprve promluvte s majitelem. Pomocí prázdné láhve získejte free bait water (vnadicí vody). Také vezměte free bait (návnadu) a vložte ji do krabice na odpadky. Na termití cirkus použijte dřevěnou ruku. Ještě zbývají dvě přísady.

Na mapě ostrova dojděte k bažině Mystes O'Time, kde do původně prázdné lahve naberte swamp water (vodu z bažiny) a vydejte se k Ozzieho domu – u fontány roste yellow flower (žlutá květina). Jejím sebráním získáte poslední ingredienci. Promluvte si s Ozziem – můžete ho vyzvat na souboj – a před odchodem nezapomeňte vzít kolínskou vodu.

Protože Ozzie znovu zlomil hůlku, jděte do House of Sticks a do nově připravené špacírky v rohu umístěte termity. Kamkoli Ozzie půjde, bude za sebou trousit piliny. Nyní však znovu navštivte Deadeye Dava.

Díky domácímu parfému Dave pozná bankovního lupiče, nebo alespoň jeho alias. Má i jeho adresu, ale bez své opice nedokáže obsluhovat „psací stroj". V každé hře se alias mění, proto není možné napsat přesnou kombinaci. Každé kolo má pět stran s obrázky písmen abecedy. Králík je první strana a znamená písmena A – D. Strana 2 = E – H, 3 = I – M, 4 = N – S a 5 = T – Z. (V mé hře byla kombinace 2-5-1 pro jména Francis Z. Drake.)

Červeným tlačítkem získáte zákaznický záznam, a pokud jste postupovali správně, máte directions to Pete's house (cestu k Peteho domu). Kvůli časovému indexu budete k nalezení domu potřebovat hodiny. Cestou do doků si u fontány promluvte s Brittany.



Dojděte k pirátům hrajícím šachy. S obtloustlým pirátem si povídejte (?-5-4) a možnost 4 opakujte, dokud se nepodívá jinam. Vyzáblý pirát napravo miluje Brittany, takže jeho pozornost může zaměstnat rozhovorem (?-4) a možnost 4 opakujte, dokud pirát nepromeškà tah. Jakmile začnou piráti bojovat, seberte clock (hodiny).

V bažině umístěte hodiny na prám. Cesta po vodě bude snadná, pokud budete sledovat budík v pravém spodním rohu obrazovky. Nakonec přijedete k bráně, kde se díky zakřivení časového kontinua setkáte se sebou samým a zahrajete si hru „hádej, které číslo myslím". Vyjma čísla (obyčejně 12 či 69) získáte několik předmětů včetně klíče k otevření brány.

Jakmile projedete bránou, budete „ten druhý" Guybrush Threepwood a musíte nyní klást otázky obráceně a nakonec svému prvnímu já dát předměty, které jste před okamžikem získali. Zleva doprava dejte svému obrazu první dvě věci, třetí se zbavíte již automaticky. Pokud v průběhu celé operace porušíte časové kontinuum, budete vráceni na počátek bažiny.

Až se dostanete k Peteho skrýši, nahlédněte oknem dovnitř, kde Pete a Ozzie hovoří o bankovní loupeži a o falešném obvinění proti vám. Když Ozzie odejde, můžete na Peteho nastražit past. Vyklopte kuřecí sádlo na rohožku a následně hoďte od okna kachnu.

Ve věznici inspektor Peteho zadrží za „jiné zločiny", vy však stále nemůžete dokázat, že vykradl banku. Jděte do Ozzieho domu a zde mu řekněte, že víte o falešném obvinění a také že jste už byli v Peteho skrýši s pokladem. Ozzie se vydá poklad zkontrolovat a bude za sebou trousit piliny z procházkové hůlky – tímto způsobem se dostanete k tajnému jezeru.

Jakmile Ozzie opustí okolí skrýše i jezera, vejděte do podzemního úkrytu a prohledejte vnitřek – vchod do jeskyně se nachází za kopcem nedaleko tří palem. Stiskněte červené tlačítko na okraji stolu a budete moci nahlédnout do místa s pokladem.

Ponořte se do vody na vzdáleném okraji obrazovky, otevřete krabici na odpadky a lapte glowing fish (zářící rybu) – světlo vám odhalí vchod do jeskyně. Zde seberte family heirlooms (rodinné dědictví) a nepřehlédněte itty-bitty screw (malinký šroubek).

Vylezte z vody a vydejte se do Hall of Justice. Inspektorovi Canardovi dejte šroubek, a konečně jste volní, abyste se mohli vrátit na Melee Island!

MELEE ISLAND

Až promluvíte s Elaine, objeví se Charles L. Charles a odhalí svou pravou tvář. Navštivte ve městě International House of Mojo a prohlédněte si stůl ve tvaru ruky. Pokud zatáhnete za všechny prsty, objeví se kněžka voodoo, která vás provázela všemi předchozími díly hry.

Promluvte si s kněžkou o Ultimate Insult, a pokud se jí zeptáte na rodinné dědictví, vykouzlí vám několik důležitých předmětů. Ve vašem inventáři se objeví earrings (náušnice), necklace (náhrdelník) a pen (pero) – čtvrtý dárek se ovšem v truhle nenachází. Od kněžky se dozvíte, že musíte najít původního majitele náušnic.

Nyní zajděte do SCUMM baru. Co se to ale stalo? Místo SCUMM baru se zde nyní nachází sushi bar a potřebný grog zde neprodávají. V docích se ovšem nalézá automat na grog – nemáte sice peníze, ale prozkoumáním otvoru na vracení peněz získáte quarter (čtvrťák). Seberte can of grog (plechovku s grogem).

Je čas navštívit přítele Meathooka na opačné straně ostrova. Vstupte dovnitř domu a z rozhovoru se dozvíte, že pro dědečka Marleye kreslil mapu, kterou Elaine měla dostat jako svatební



dar. Meathook však nakonec mapu přemaloval na jiný obraz a prodal. Vydejte se nazpět do města a nezapomeňte vzít paintbrush (štětec).

Vejděte do LUA baru, se všemi si promluvte a nakonec usedněte na prostřední barovou stoličku. Všimněte si žlabu, lodí, podvodního mechanismu a obrazu na stěně. Od číšníka si objednejte něco vařeného – nabídne vám hořící sépii. Následně postupujte velmi rychle.

Počkejte u stoličky, dokud na lodi nepřijede hořící sépie. Vyndejte z inventáře štětec a zablokujte jím podvodní mechanismus (underwater mechanism). Až lodička zapluje za roh a zamíří do kuchyně, vytáhněte štětec a loď se zastaví. Pokud jste celou akci správně načasovali, hořící jídlo zastaví přímo u obrazu, na kterém začne tát vosk. Nyní přijdou opravit mechanismus a vy máte krátkou chvíli na to, abyste se dostali do kuchyně.

V kuchyni zamiřte k měděnému kotli a nalijte dovnitř grog. Vypukne požár, který nadobro zastaví pohyb lodičky. Mezitím všechen vosk na obraze roztál a odhalil Meathookovu mapu. Vezměte painting (obraz) a jděte do přístavu.

V přístavu nasaďte figuríně na vaší lodi náušnice a náhrdelník. Poté na náhrdelník položte pero a figurína bude moci nalézt ostrov, kde se ukrývá Ultimate Insult.

Jakmile vrátíte Elaine guvernérský odznak, můžete se vydat na Jambalaya Island.

JAMBALAYA ISLAND

Uvnitř Planet Threepwood si promluvte s Murrayem, a pokud chcete, můžete zamířit do restaurantu. Zatím zde nemůžete nic dělat, ale lze obdivovat všechny trofeje, které personál nashromáždil z vašich předchozích dobrodružství. Promluvte si s každým včetně turistů před sochou Elaine, kteří mluví s podivným přízvukem.

Ve StarBuccaneeru vezměte empty groggocino mug (prázdný hrnek na grog) zpoza plniče a promluvte si s turisty obdivujícími suvenýry. Prohledáním jejich nákupní tašky získáte StarBuccaneer's souvenir mug. U pultu si zdarma vezměte tašku nadepsanou Shmear Whiz a obsluhu pořádejte o naplnění hrnku. Pokračujte k soše ve středu města.

Rozhovorem s turistou dostanete zajímavé informace. Když vám ukáže skicu Ultimate Insult, všimnete si, že soše chybí klobouk. Turista vám řekne, že LaFeetův syn žije nedaleko ostrova. Vydejte se do Microgroggery, kde najdete Carlu. Promluvte si s barmanem, a protože mu nemůžete ukázat občanku, dostanete pouze Grog Jr. (dětský grog).

Nastupte na veřejnou rowboat (loď) a po krátkém setkání s admirálem Casabou se konečně vylodíte na Knuttin Atoll. Když na ostrově vystoupíte, naleznete vyhoštěné piráty žijící v rozpadlých chatrčích. Někteří z nich byli rehabilitováni do školy, ostatní provozují na pláži maňáskové divadlo.

Promluvte se všemi loutkami a u loutky Guybrushe si popovídejte s jejím vodičem. Když zmíníte Ultimate Insult, bude očividně vylekaný, a ukážete-li mu obraz z inventáře, nechá puppets (loutky) loutkami a uteče pryč.

Ve škole si promluvte se slečnou Riversovou a nechte se zapsat do nové třídy. Pozorně poslouchejte výklad a nakonec přistupte k závěrečné zkoušce. Dostanete tři otázky, na které musíte odpovědět nejhorším možným způsobem. Budete prohlášeni za nejhoršího studenta a už nikdy se nesmíte vrátit. Učitelka vám dá dunce cap (oslovskou čepici) a vyhodí vás.

Během vyučování si všimněte truhly v rohu. Abyste si ji mohli prohlédnout, musíte dostat slečnu Riversovou ze školy. Řešení se nachází na pravé stěně. Spusťte požární poplach a z truhly seberte pirate trading card (pirátské sběratelské karty) a parrot whistle (pískacího papouška). Pravděpodobně to budete muset udělat nadvakrát.

Z pláže zamiřte napravo podél chatrče a dostanete se k ohni, kde hovoří dva piráti. S vaším příchodem pirátka uteče, ale vy se stejně dozvíte, co si piráti na ostrově povídají. Promluvte si pirátem, který zůstal, a odhalíte, že je to Jumbeaux LaFeet, syn Tiny LaFeeta. Zjistíte, že právě on vzal ze sochy na náměstí klobouk a ukryl ho na pláži pod jedním z kamenů. Pouze papoušci však znají místo úkrytu. Problém je v tom, že někteří papoušci jsou velmi prolhaní.

U velké hromady kamenů na pláži přilákejte na pískacího papouška papoušky živé a jednoho z ptáků napojte dětským grogem. (Druhému můžete dát napít grogu z hrnku.) Nyní se některého z papoušků zeptejte na své jméno či na jednoduchý matematický problém. Podle odpovědi poznáte, jestli papoušek lže, nebo jestli je opilý či normální (případně hyperaktivní).

Nastává proces hledání kamene. Když papoušci přistanou, zeptejte se jich na místo úkrytu klobouku – v závislosti na tom, zda je daný papoušek lhář, či nikoli se vydejte kámen hledat. Při dalším přistání se zeptejte pravdomluvného papouška na směr a u dalšího kamene přivolejte papoušky znovu – budete to muset udělat přibližně třikrát nebo čtyřikrát.

Kámen je možné rozbít dělovou koulí. Admirál Casaba přece občas střílí na některé skupiny stromů či pirátů a vy máte několik pirátů v kapse. Vyndejte loutky a pomocí dvou maňásků zahrajte, jak LeChuck říká něco ošklivého Guybrushovi. Prohledejte kráter a získáte bronze hat (bronzový klobouk), který je první částí Ultimate Insult. Lodí se vraťte na hlavní ostrov.

Cestou podél útesu se dostanete do Stanovy kanceláře Time Share. Rychle prohledejte jeho pracovní stůl, ale uvnitř je pouze spodní prádlo. Seberte Time Share Brochure a láhev glue (lepidla), která se nachází na římse pod oknem. Pokud budete chtít Mega Monkey Mug Meal Coupon, budete se muset před rozhovorem se Stanem napít své zásoby grogu.

Až skončíte se Stanem, jděte se podívat na skoky do vody. Sledujte výkon Marca de Pola, vyslechněte si jeho zábavnou historku a vyzvěte jej k měření sil. Nejprve se však musíte zastavit u soudců a získat potřebné osvědčení. Dejte svůj skokanský certifikát Marcovi a poté se jděte rychle převléknout do stanu.

Budete skákat třikrát. Poprvé skočte libovolným způsobem a jděte se soudců zeptat na důvod nízkého hodnocení. Soudce nalevo je úplatný, protože potřebuje peníze na podporu své druhé manželky, druhé rodiny a druhého psa. Vezměte z inventáře brožuru Time Share a ukažte soudci jeho obrázek s blondýnou. Díky tomu soudce trochu povzbudíte k vyššímu hodnocení.

Prostřední soudce ohlásí, že musíte přesně napodobit Marcův skok. Každý z Marcových skoků se skládá ze čtyř pohybů, které jsou dopředu ohlášeny. Zde jsou klávesy pro ovládání jednotlivých pohybů:

Keelhaul: šipka nahoru
Rum Barrel: šipka dolů
Alpha Monkey: šipka doleva
Spinning Swordsman: šipka doprava

Pořadí skoků je pokaždé jiné, takže pozorně poslouchejte. S každým úspěšným zmáčknutím klávesy se v levém horním rohu obrazovky objeví zlatá soška. Pokud se vedle sebe objeví sošky tři, skok bude v pořádku.

Před každým skokem si nezapomeňte nasadit oslovskou čepici, abyste nešplouchali. Pokud budete mít čepici a vše se zdaří, vaše i Marcovy výsledky budou perfektní. Následuje rozhodující skok, kde sice nemůžete udělat nic lépe, ale Marco by mohl něco zkazit. Jděte do stanu a do láhve Baby Seal Oil na stole dejte něco Schmear Whiz. Až budete vyzváni ke skoku, můžete si vybrat libovolnou kombinaci, protože Marco stejně prohraje. Diving trophy (skokanská trofej) je druhou částí Ultimate Insult.

V Planet Threepwood si promluvte s Murrayem a v restaurantu si od číšnice cokoli objednejte a nabídněte zaplacení kupónem od Stana. Až se usadíte u stolu, číšnice vám přinese hrnek ve tvaru opičí hlavy. Pokud se s hrnkem pokusíte odejít, číšnice začne ječet, ale veselý pirát vám na hrnek rád namaluje karikaturu. Pokud v inventáři zkombinujete karikaturu, lepidlo a StarBuccaneers souvenir mug, získáte Mega Monkey mug. Až se nikdo nebude dívat, strčte si Mega Monkey Mug do kapsy.

Jakmile se vrátíte na Melee Island, ve vašem domově vás přivítá nový guvernér. Je zde také Ozzie a dva zlí vesničané, kteří vás připraví o všechny předměty a vyženou na Monkey Island.

MONKEY ISLAND

Až vás přivítá Timmy, přečtěte si zprávu a všimněte si trsu banánů na stromě. Zamiřte do vnitrozemí ostrova – dobrodružství začíná v táboře.





Zde je na chatrči další vzkaz a na zemi coconut (kokosový ořech). Na druhé straně ohně si promluvte se starým poustevníkem – je to váš starý přítel Herman Toothrot. Povídejte si s ním, dokud nezjistíte, že má amnézii. Zeptejte se Hermana na poslední věc, kterou si pamatuje – je to kokosový ořech, proto jej na Hermana hoďte, abyste mu vrátili paměť. Nyní si vzpomíná na láhev mléka nedaleko lávového pole, takže se tam po mapě vydejte.

Zde seberete banana picker (sběrač banánů), který leží nedaleko kaktusu napravo. Zamiřte na pláž a pomocí sběrače utrhněte trs banánů. Banány vezměte a jeden hoďte Timmymu, který vás bude následovat. Jděte nazpět k důlní šachtě a neustále Timmyho zásobujte banány, aby s vámi šel přes celou mapu.

Vejděte do dolu. Důlní vozík s výhybkami se nebude hodit, stejně jako pytle střelného prachu. Pokračujte k velkým kovovým dveřím a otevřete spodní otvor. Hoďte banán do otvoru a Timmy se za ním vydá. Rychle zavřete dveře a podívejte se portálem nahoře. Použijte banán na portál a Timmymu se podaří otevřít závoru. Vydejte se do velké místnosti s řadou mechanik. Na druhé straně lávky použijte sběrač banánů na weed whipper (odplevelovač). Opusťte doly.

Až se dostanete k lávovému poli, objeví se Timmy a hodí láhev mléka do lávy. Zůstane na jednom z kamenů a vy ji musíte nějakým způsobem získat. U zámku si prohlédněte lebku nade dveřmi a všimněte si štítů v očních důlcích. Použitím sběrače banánů shields (štíty) získáte. Přejděte po mostě a promluvte si s duchem kněze. Řekněte, že chcete vyzkoušet jízdu na kmeni po lávě. Budete se muset zeptat dvakrát.

Dostanete se do bludiště lávových chodeb. Jakmile získáte milk bottle (láhev mléka), vydejte se znovu k zámku. Během cesty lávovými poli byste si měli všimnout oblasti s plevelem, protože to bude důležité pro další hru.

Jděte nazpět do Hermanova tábora a hoďte po poustevníkovi láhev s mlékem, čímž se mu vrátí další vzpomínka – pamatuje si na harmoniku. Celá severní polovina ostrova je odříznuta řekou lávy, takže zamiřte na Vista Point.

Tato hádanka je obtížná a potřebuje dobré načasování. Vaším úkolem je stát u hromady kamení a házet kameny do jednoho ze tří tunelů. Kámen v tunelu rozhýbe kořen, což je signálem pro vhození dalšího kamene. Do těchto tunelů musíte hodit celkově čtyři kameny. Je třeba házení kamenů dobře načasovat, protože jinak bude docházet k nejrůznějším kolizím. Cílem je, aby jeden z kamenů spadl do lávového pole a omezil tok řeky.

Ve vulkanickém hradu si znovu promluvte s otcem Rasputinem, abyste dostali další kládu. Tentokrát se na rozcestí vydejte doleva a v malém bazénku z polena seskočte. Vylezte po svahu a ze stromu udělejte most. Nyní už nepotřebujete používat kládu, sejděte dolů po svahu a na plevel použijte odplevelovačku. Jakmile budete hotovi, vydejte se po mostě na severní stranu ostrova a poté jednou z cest do Monkey Town. Malou opičku zatím ignorujte.

Když dorazíte do vesnice, promluvte si s opičím vůdcem Jojem. Pokud se Joja zeptáte na jeho klobouk, dozvíte se, že jej můžete získat pouze v Monkey Kombat (opičím souboji). Nyní vám Jojo vysvětlí základní pravidla souboje.

Ve vesnici najděte opici hrající na harmoniku. Vyndejte štíty a začněte hrát také. Opice se zdá být zaujata vaší produkcí, upustí akordeon, sebere vaše improvizované činely a znovu vyšplhá do své chatrče. Seberte tedy accordion (harmoniku) a vraťte se k Hermanovi. Praštíte-li jej harmonikou do hlavy, dozvíte se řadu zajímavých informací, mj. také že Ozzimu Ultimate Insult nebude fungovat, dokud nezíská čtvrtý kousek, který má pouze Elaine.

Nyní potřebujete obří opičí hlavu, bronzový klobouk a zlatou sošku. Jděte tedy do Monkey Town a připravte se na souboj s Jojem. Jojo však nepřijme vaši výzvu, dokud neprokážete, že jste lepší než ostatní protivníci. Musíte tedy porazit alespoň tři opice – včetně Brawny Monekey. Monkey Kombat je velmi komplexní záležitost, která částečně připomíná naše kámen – nůžky – papír. Naučte se od Joja všechna pravidla a poté neustále zkoušejte bojovat.

Jakmile Joja porazíte, získáte bronze hat (bronzový klobouk). Z vesnice se vydejte k velké opičí hlavě. Prozkoumejte všechny části hlavy a poté hoďte bronzový klobouk nahoru. Pomocí sběrače banánů otevřete opičí ústa a uvnitř naleznete kontrolní místnost. Zde najděte otvor, kam lze vložit guvernérský symbol, a sledujte, co se bude dít.

Když je animace u konce, stojíte na Melee Island nedaleko jakýchsi věží. Ozzie používá tyto věže, aby zesílil zvuk svého Ultimate Insult a demoralizoval všechny piráty v Karibiku. Najděte fošnu a vsuňte ji do malé věže, čímž vytvoříte skákací prkno. Nyní na věž vyšplhejte a prkno použijte k působivému skoku na vrcholek hlavní věže. Zde můžete vypnout lasturu mušle.

Nyní se nacházíte na počátku posledního opičího souboje. Tentokrát hrajete vy (ve své obří mechanické opici) a LeChuck, jehož obří kamenná socha je kontrolována z městského náměstí – řídí ji Ozzie, přičemž Elaine se nachází v jedné LeCuckově kamenné ruce. Až se vám podaří LeChucka porazit, pustí Elaine, jeho velká hlava spadne na Ozzieho a v malé explozi – ne nepodobné atomovému výbuchu – bude Ultimate Insult zničen. Zůstane po něm pouze kráter.

Mirek Zeman

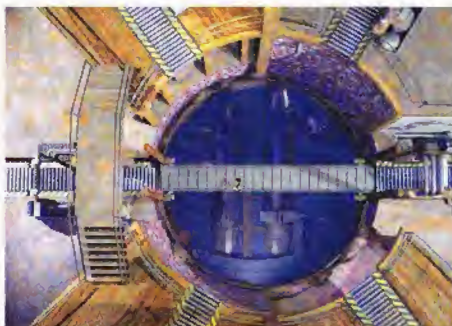
incoldblood

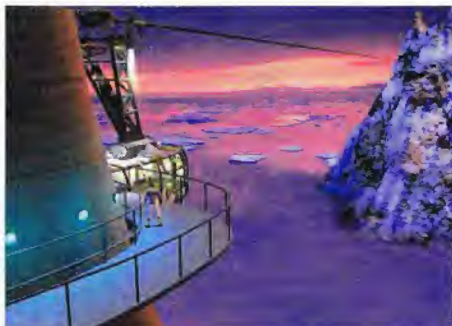
IVESTIGATE THE REFINARY

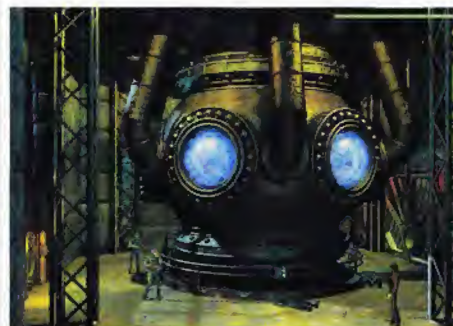
Promluvte si s Gregorem a zeptejte se jej na možnost odlákání pozornosti stráží. Sledujte jej ke vstupní bráně. Zatímco Gregor zaměstnává pozornost stráže, klekněte si a vydejte se směrem ke hlavním dveřím. Uvnitř se otočte doleva a přečtěte si zprávu o Kieferovi. Na předchozí obrazovce si vyberte dveře ve středu. Po rozhovoru se strážným pokračujte do sprch (dveře nalevo). Za skříňkami počkejte, až jedna stráž odejde, a druhou udeřte do týla v okamžiku, kdy se nebude dívat (nepoužívejte pistoli). U těla naleznete náboje. Výtahem v levém spodním rohu se dostanete do jídelny, kde si s techniky promluvte o fotbalovém zápase a o Kieferovi. Na opačné straně jídelny se opět nachází výtah. V dalším patře vyřaďte úderem do týla strážného, projděte dveřmi uprostřed obrazovky a promluvte si s technikem u vrtáku o americkém agentovi. Vraťte se do předchozí lokace. Pokračujte dveřmi doleva a poté znovu doleva. Napojte se na počítačový terminál a hledejte informace o Kieferovi. Jděte do předcházející místnosti, sejděte po schodech a zamiřte do dveří vpravo. Vyjděte po schodech, a jakmile kamera v chodbě změní úhel, zabočte doprava. Promluvte se skladníkem. Projděte výklenkem do testovací střelnice. Prohlédněte si indukční urychlovač a plazmatický terč. Najděte zkušební hrot, vložte jej do urychlovače, zamiřte a vystřelte na terč. Poté odsuňte terč z cesty a znovu opakujte celý postup, který tentokráte povede k rozbití okna. Vylezte z okna a prohlédněte si kabel na podlaze. Vraťte se zpět a promluvte si se skladníkem o kabelu. Namiřte na skladníka pistoli. Seberte kovovou svorku z krabice za vámi. V inventáři bude svorka sama použita na kabel. Kabel se svorkou nyní vhoďte do urychlovače, vylezte z okna a prostřednictvím kabelu překonejte propast. Vyslechněte konverzaci mezi Chi a Tolstovem a promluvte si s Tolstovem o jeho dceři. Nyní bude vstřícnější, poví vám o B sekci dolů a zároveň vám otevře dveře v levé části obrazovky. Na Kostovův mail odpovězte žádostí o pomoc. Jakmile bude pozornost stráží odlákána, proběhněte dveřmi napravo. Zabočte do levé chodby a následně vejděte do prvních dveří v pravé části obrazovky. Promluvte si s technikem a podívejte se do terminálu na informace o výtazích. Pokračujte dveřmi ve středu obrazovky a zbavte se hlídkujících stráží. Na konci chodby se dejte doprava, prozkoumejte výtah a znovu zvolte dveře v pravé části obrazovky. Prozkoumejte pojistku. Dalšími dveřmi se dostanete k výtahům – sjeďte dolů. Vejděte do dveří nalevo a promluvte si s technikem o vyřazení výtahu. Zkuste nouzový výtah. Jděte nazpět do místnosti s terminálem v předchozím patře a pomocí počítače zapněte nouzový výtah. Nyní můžete vyjmout pojistku hlavního výtahu (tím zpomalíte hlídací roboty). Nouzovým výtahem znovu sjeďte do dolů, úderem do týla vyřaďte stráž a ukryjte se za barely. Počkejte, až další strážce najde mrtvé tělo, a rovněž jej úderem do týla zabijte. Až bude hlídkující strážný mimo obrazovku, přeběhněte lávku a schovejte se za důlní vozík – poslední stráž můžete zastřelit. Prohlédněte si termonukleární frézu. Vraťte se do lokace s lávkou a jděte tunelem v levé části obrazovky. Uvidíte kulomet. Jakmile budou lasery vypnuté, přeběhněte po lávce na opačnou stranu. Prohlédněte si zamčené dveře a slezte po žebříku. Vytáhněte Kieferovo tělo, ve kterém naleznete elektrický článek. Zamiřte do předchozí obrazovky, přeběhněte most a vraťte se k termonukleární fréze. Použijte elektrický článek na frézu. Jakmile vás začnou pronásledovat hlídací roboti, utíkejte doprava a následně důlní chodbou dolů. Na závěr naskočte do důlního vozíku.

SECURITY HQ

Jakmile uvidíte hlídacího robota na obrazovce, začne robot hlídkovat. Pokračujte neustále dopředu, dokud se nedostanete k místu, kde robot zmizel – zde se ukryjte za krabice. Až se robot vrátí, opatrně jej z velmi krátké vzdálenosti sledujte. Když se dostanete k dobíjecí stanici, počkejte, až hlídací robot odejde dveřmi, a příliš se nepřibližujte k robotu statickému. Nyní můžete do dobíjecí stanice umístit EMP minu a schovat se za nedaleké krabice. Jakmile se hlídkující robot vrátí, bude vyřazen. Vytáhněte pistoli a opatrně střelte do statického robota, který se vydá vaším směrem a bude rovněž zničen. Vezměte z dobíjecí stanice EMP minu. Vyjděte z místnosti na chodbu. Zde naleznete dvoje dveře, oboje vedou do výslechové místnosti. Stráže uvnitř ignorujte, jinak spustíte poplach. Vejděte do druhé části chodby a poté směrem ke kameře. Promluvte do mříže ve dveřích nejblíže kameře. Po krátké pauze se výhled změní a kamera uvnitř cely ukáže Alexandru. S Alexandrou si promluvte, protože je to důležité pro pokračování hry. Po rozhovoru jděte do druhé části chodby a pokuste se otevřít dveře. Znovu si promluvte s Alexandrou, tentokráte o dveřích. Dveře jsou zamčené, ale Alexandra může přivolat stráže, které těmito dveřmi přicházejí. Ukryjte se ve vedlejší chodbě, a jakmile strážný projde okolo, zabijte jej – musíte tak učinit ranou do týla, jinak spustíte poplach. Až bude strážný po smrti, právě otevřenou místností se dostanete do ostatních částí budovy. Vyjma schodiště jsou v hale ještě dvoje dveře – jedny jsou zamčeny na přístupovou kartu a uvnitř dalších se nachází sklad s klíčem od stok na podlaze. Následující část musí být procházena obezřetně. Pokud se totiž pokusíte vytáhnout zbraň a zabít některého z důstojníků, spustí se poplach a hra skončí. Projděte dveřmi v zadní části lokace se schodištěm a budete se nacházet ve vestibulu budovy. Promluvte si s důstojníkem – nejprve je na vás hrubý, ale budete s ním mluvit ještě později. Nepokoušejte se projít detektorem, jinak najdou vaši zbraň a spustí poplach. Vyjděte po schodech do prvního patra, ale okamžitě dostanete příkaz, abyste odešli. Rychle sejděte zpět. Nyní musíte vyřadit z provozu automatické kulomety. V jedné ze zadních částí patra si musíte promluvit s důstojníkem, který vás ohledně kulometů pošle za velitelem. Toho naleznete na nedalekých toaletách. Dozvíte se, že ››











› › přístupová karta je zamčena v jeho skříňce a ovládání se nachází v energetické místnosti. Pokud budete hledat, v informační místnosti naleznete na nástěnce seznam. Na seznamu se nachází velitelovo jméno. Zajděte do velitelské kanceláře a použijte počítač s Remorou k vyhledání podrobností o veliteli. Jednou z nalezených věcí bude číslo jeho skříňky. Jděte do šatny a najděte velitelovu skříňku, ze které po otevření získáte přístupovou kartu. Vraťte se do suterénu a otevřete energetickou místnost (nedaleko schodiště). Uvnitř použijte Remoru na ovládací panel nedaleko dveří, čímž získáte možnost vypnout ovládání kulometů. Vydejte se nazpět do prvního patra a kulomety ve vestibulu vás nyní nechají projít. Jakmile projdete kolem kulometů, jděte dveřmi na konci celé lokace. Muže v místnosti se pokuste ignorovat a pokračujte přímo dalšími dveřmi. Na stropě spatříte vysouvací žebřík, který za pomoci klíče ke stokám stáhněte dolů a vyšplhejte po něm. Nyní se nacházíte ve skladu, který ihned opusťte. Zamiřte na opačnou stranu přistávací plošiny a vejděte do dvojitých dveří, které se zde nacházejí. Prozkoumejte mříž na podlaze. Kamera změní úhel a vy budete moci vyslechnout důležitý rozhovor mezi Nagarovem, Lukyanem a Chi. V závěru konverzace vejdou do místnosti stráže a ohlásí, že odhalily vaši přítomnost – budete muset najít bezpečné místo. Jděte nazpět a vraťte se do interiéru budovy. Brzy zjistíte, že všichni úředníci a strážní spustili poplach a začnou po vás střílet, jakmile vás uvidí. Opusťte toalety, vyslechněte si krátkou přednášku úředníka, vyjděte na chodbu a vkročte do místnosti, kterou před okamžikem střežil strážný. Důstojníka v místnosti zabijte. Jděte do hlavní kanceláře – místa, kde původně probíhala konverzace. Na vzdálenější straně místnosti se nachází server, kam musíte umístit štěnici. Jakmile štěnici umístíte, objeví se na serveru konflikt protokolů. Vyjděte z místnosti nejbližšími dveřmi a dostanete se do malé chodbičky. V centru na druhé straně si promluvte s programátorem, který vám do Remory nahraje správné protokoly. Jděte do hlavní kanceláře a přehrajte protokoly do serveru. První úkol je splněn. Vraťte se ke schodišti a vejděte do dveří zcela nalevo. Projděte do další lokace, kde se nachází nový počítač (je podobný hlavnímu serveru). Pokuste se vyjmout médium s daty. Médium je zaseklé a musíte najít něco, čím je uvolnit. Jděte do přízemí, kde po vás začnou střílet tři důstojníci – zneškodněte je tak rychle, jak jen to bude možné. V jedné z okolních místností najděte zásobovače a zeptejte se ho na nástroj k vyndávání pevných disků. Dozvíte se, že zásobovač má něco v zásuvce v zadní části místnosti. Prohledejte zásuvku a naleznete speciální svorku. Vraťte se do prvního patra a znovu k počítači, ve kterém je zaseklé médium s daty. Použijte na pevný disk svorku a vyndejte jej. Druhý úkol je splněn.

RAID ON THE LANDTRAIN

Počkejte, až Cord sundá sněžný oblek. Postavte se čelem ke dveřím a prozkoumejte je. Otevřete inventář, vyberte příslušnou minu, nalepte ji na dveře a poodstupte několik kroků, aby vás nesmetla exploze. Až budou dveře otevřeny, projděte do strojovny. Jděte kupředu, dokud kamera nezmění výhled, a poté si na levé straně všimněte objektu s blikajícím světélkem. Jedná se o hlásič požárů. Použijte na detektor zapalovač z inventáře. Počkejte, až výtahem přijede technička, a promluvte si s ní. Nyní ji můžete zabít nebo jednoduše nechat dole. Vkročte na výtah a budete vyvezeni do odbavovací místnosti. Vytáhněte pistoli a zneškodněte dva strážné – musíte být velmi rychlí a zabít je, než poznají, že nejste technik. Dojděte ke dveřím, ale namísto otevření použijte Remoru, která vám zmapuje okolí. Spatříte hlídacího robota čekajícího v chodbě. Projděte dveřmi. Cord uvidí robota, který se vydává na hlídku. Vejděte do chodby, otočte se doprava a utíkejte na její vzdálenější konec. Jakmile budete na konci, kamera změní úhel náhledu. Dojděte ke dveřím, které se automaticky otevřou – můžete pokračovat do místnosti. Nedaleko dveří se nachází dobíjecí stanice, do které umístěte EMP minu. Jděte nazpět do chodby, kterou jste vešli, a po chvíli uvidíte hlídkujícího robota, který bude zneškodněn za pomoci EMP miny. Vraťte se do chodby, kterou jste vešli do místnosti s dobíjecí stanicí, a otevřete nedaleké dveře – dostanete se do komunikační místnosti. Použijte Remoru na nedaleký počítač a dozvíte se informace, které vám budou k užitku v další části hry. Jděte zpět do › ›





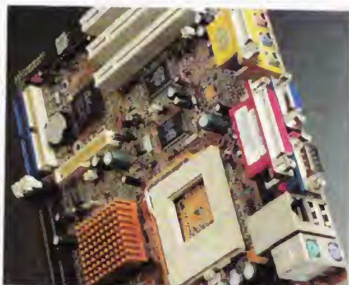


›› místnosti, kde jste „zabili" robota, a projděte dveřmi na vzdálenější straně. Dostali jste se do chodby se strážemi ve spodní polovině. Musíte je zabít, aniž byste vyvolali poplach, jinak přivoláte další stráže z postranních místností. Nejjednodušší je zastřelit pistolí první stráž a ukrýt se za krabice u dveří. Jakmile přiběhnou ostatní stráže, můžete vyskočit z úkrytu a všechny je zabít. Pokud si nepospíšíte, stráže se schovají za krabicemi a budete muset postupovat opatrně. Až budou všichni strážní po smrti, můžete se vydat dolů a nakonec zabočit doleva. Na ovládání kulometů můžete použít Remoru a získat o zbraních dostatek informací. Vraťte se zpět do chodby a projděte dveřmi na jejím vzdálenějším konci. Zabijte strážného, ale musíte jej vyřadit dříve, než vás spatří, jinak poplach přivolá další stráže. Projděte dveřmi, které se nacházejí přímo naproti vám, a promluvte si s vězněm. Vězeň vám dá důležité informace, které potřebujete k dalšímu postupu. Nejdůležitější jsou informace o bombě a o existenci resetovacího klíče. Od vězně se rovněž dozvíte jeho jméno, které vám dovolí podívat se na podrobnosti do počítače. V tomto bodě se na obrazovce objeví časovač bomby a spustí se odpočítávání. Z počítače v další místnosti se dozvíte, že majetek vězně se nachází ve skříňce 23. Nyní musíte za pomoci počítače otevřít skříňku, což provedete prostřednictvím bezpečnostních operací. Dojděte k otevřené skříňce a vezměte zevnitř sondu. Pokud chcete, můžete najít a zabít stráže na střelnici (vně místnosti se skříňkou a dále vzdálenějšími dveřmi na protější straně). Střelnice je nekonečná zásobárna střeliva. Vraťte se do místnosti s „mrtvým" robotem a zamiřte dveřmi zcela vpravo. Sledujte chodbu a vejděte do čtvrtého vagónu. Nyní si všimněte, že na dveřích je bezpečnostní laser, bránící vám v další cestě. Jděte nazpět do pátého vagónu. Pokračujte do komunikační místnosti a na počítač použijte Remoru. Zvolte „terminálové operace" a poté „deaktivovat laser", což odstraní lasery rovněž v ostatních vozech. Vydejte se znovu do vagónu čtyři a zastavte se v první místnosti za krátkou chodbou. Otočte se obličejem ke dveřím nalevo a následně použijte Remoru pro zmapování místnosti. Uvnitř spatříte hlídkujícího robota. Počkejte, dokud robot dveře nemine, vypněte Remoru a vejděte dovnitř. Když se robot dívá jiným směrem, nevidí vás. Otočte se s Cordem doleva a na dobíjecí stanici použijte EMP minu. Rychle se ukryjte za nedaleké krabice a ujistěte se, že jste mimo dohled robota. Jakmile bude robot zneškodněn, můžete si vzít minu a sjet do nákladního prostoru – zde zabijte strážného, avšak nikoli technika. Namiřte na technika pistolí a promluvte si s ním. Použijte Remoru, aby se vám podařilo lokalizovat krabici s cívkami. Přivolejte další výtah, který vás vyveze do druhého nákladního prostoru. Zde musíte rychle zneškodnit tři stráže. Otočte se ke krabici na zemi (je to krabice 66) a použijte na ni resetovací klíč. Dojděte na konec místnosti, zabočte doleva a na obrubě vyšplhejte po žebříku. Po střeše jděte směrem doprava a poté zabočte znovu doleva. Jakmile začne kulomet střílet, utíkejte zpátky. Vraťte se do vagónu pět a znovu zamiřte do komunikační místnosti, kde použijte Remoru na propojení s počítačem. Nabourejte se do bezpečnostního systému a převezměte kontrolu nad ovládáním palubních zbraní. Přesuňte se do zbrojnice a na ovládání znovu použijte Remoru. Nyní můžete zamířit a zneškodnit kulomet na voze čtyři. Až bude zbraň zneškodněna, jděte zpět do vozu čtyři a bezpečně přejděte po střeše. Až slezete ze žebříku, nezapomeňte ještě zabít stráž. Vejděte do dveří na obrubě a zabijte také stráž uvnitř. Pokračujte do další místnosti a následně dveřmi na pravé straně obrazovky. Sejděte chodbou dolů a vstupte do vozu tři. Pokračujte další chodbou a za pomoci žebříku se dostaňte znovu na střechu. Následně použijte další žebřík, abyste se znovu dostali na obrubu, a pokračujte velkými dveřmi. Vstupte do dveří po Cordově pravé ruce, sledujte hlídkující stráž a ve vhodný okamžik proběhněte dveřmi nalevo a sjeďte výtahem do nákladního prostoru, kde okamžitě úderem do týla zneškodněte stráž. Vyšplhejte po žebříku a výstřelem zabijte druhého strážného. Po dalším žebříku se dostanete do koupelny. Dojděte ke dveřím a použijte Remoru na zmapování okolí. Jakmile bude robot mimo dosah, umístěte do dobíjecí stanice EMP minu a vejděte do dveří za dobíjecí stanicí. Zatímco bude hlídkující robot zneškodňován, najděte v chodbě bezpečnostní dveře a pokuste se je pomocí Remory otevřít. Poplach přivolá strážného robota – utíkejte a schovejte se v koupelně za dobíjecí stanicí. Robot se dostane až ke stanici a bude zneškodněn. Vezměte si nazpět EMP minu a vejděte do chodby, ze které jste právě vyběhli. Projděte otevřenými bezpečnostními dveřmi a pokračujte skrze další lokaci do vagónu dvě. Pokračujte spojovací místností do další chodby a zabočte do dveří napravo, které vedou k raketovému silu. Použijte Remoru na nedalekou konzoli a otevřete horní poklop sila. Vraťte se znovu na chodbu a tentokráte to vezměte levými dveřmi – zabijte strážného a promluvte si s technikem. Pomocí výtahu se dostaňte dolů do skladu. Jděte k raketovému silu a za pomoci Remory otevřete spodní poklop. Pokuste se použít údržbářskou plošinu. Znovu promluvte s technikem, vraťte se do vozu pět a v komunikačním centru údržbářskou plošinu aktivujte. Nyní se prostřednictvím údržbářské plošiny dostaňte opět na střechu transportu. Zvolte východ blízko horního okraje obrazovky, který vede na obrubu. Pokračujte chodbou do další místnosti, kde zjistíte, že dveře napravo jsou zamčené a otevřít je může pouze robot z dobíjecí stanice. Pokud se však přiblížíte ke spínači dveří, robot spustí poplach. Přilákejte robota střelbou a poté utíkejte chodbami nazpět na obrubu a za použití žebříku se dostaňte znovu na střechu. Přeběhněte střechu a díky druhému žebříku se spusťte na obrubu na opačné straně transportu. Vejděte do místnosti, kde byl původně robot, a na dobíjecí stanici použijte EMP minu. Zaběhněte do chodby k zamčeným dveřím a počkejte, až bude robot zničen. Prohledejte dveře, které jsou nyní otevřené, a pokračujte chodbou do vagónu jedna. Cord by měl nejprve projít spojovací chodbou, následně místností za ní a konečně se objeví v chodbě vozu. Ze dvou východů byste si raději měli zvolit ten vzdálenější. Objevíte se za strážným, kterého budete moci zabít. V nové chodbě vejděte do místnosti, která je nejblíže kameře. Stráž drží Chi jako rukojmí. Počkejte, dokud Chi strážného nekopne, následně rychle vytáhněte pistoli a zabijte jej. Utíkejte chodbou zpátky, předchozí chodbou dolů a vejděte do nejbližších dveří na pravé straně. Zabijte důstojníka. Otevřete nástěnný trezor a seberte zevnitř klíče. Jděte nazpět do spojovací chodby. Použijte klíč na klíčovou dírku vpravo dveří. Promluvte si s Chi a dejte jí klíč. Opakujte s klíčem stejný postup jako předtím. Vydejte se zpět chodbou, která vás zavede do místnosti, kde byla Chi držena coby rukojmí. Vejděte do cely nejdále od kamery na levé straně (cela čtyři). Prozkoumejte žebřík a Cord poznamená, že přístupový poklop je uzavřen. Vraťte se nazpět do cely Chi a pomocí Remory poklop otevřete. Vstupte na most a zabijte osádku. ⊙

(dokončení příště)

Mirek Zeman

PC-Chips 754LMR a 805LR



Levné základní desky, obzvláště od firmy PC Chips, jsou mezi prodejci počítačů velice populární díky své minimální ceně a spoustě integrovaných komponentů. Něco jiného už by se dalo říci o hráči, který podobný dárek ve svém počítači obdrží, ale takový už je život. Kupodivu v nabídce PC Chips najdete i celkem zajímavé základní desky, jako je například 754LMR, která je postavena na čipsetu ALi Alladin TNT2 s integrovanou grafickou kartou TNT2 využívající sdílené operační paměti. Jinak má ještě integrovanou zvukovou a síťovou (100Mb) kartu a modem. Tři PCI pozice (jedna blokovaná modemem) a 2 pozice na paměti umožní ještě nějaké to rozšíření. Druhá deska 805LR je určená pro Athlony nebo Durony a využívá čipsetu KT133. Má integrovanou zvukovou a síťovou (opět 100Mb) kartu, k dispozici je AGP, dva PCI sloty a dvě pozice na paměti. Obě desky nemohou konkurovat drahým „značkovým" kolegům, ale v těch nejlevnějších sestavách poslouží celkem dobře i hráči.

Zapůjčil Levi International (www.levi.cz).
Cena je identická pro obě desky 4 610,- Kč s daní.

A-MAX DAV-309



Podle typového označení by asi nikdo nepoznal, že se jedná o další ze série přenosných CD přehrávačů podporujících datová CD s MP3 soubory. Tentokrát je to ale spíše luxusnější zařízení vybavené celou řadou zajímavých funkcí a doplňků. Vedle pěkného designu je to integrovaný Li-On akumulátor s kapacitou 1 500 mAh, který by měl dodávat šťávu na pár hodin přehrávání. Další zajímavostí je video výstup, který přijde celkem vhod při přehrávání disků ve Video-CD formátu. Naneštěstí se VCD mimo východní Asii prakticky nepoužívá, a tak u nás není moc šancí se k diskům v tomhle formátu dostat. Poslední pěknou věcí je dálkové ovládání, takový obdélníček se spoustou čudlíků (téměř identický se dodával k CD-ROM mechanikám Creative), na kterém najdete všechny potřebné funkce. Přehrávač má bohužel jednu malou vadu – minimální vyrovnávací paměť, takže je vhodný spíše k postavení na stůl než na nošení po kapsách.

Zapůjčil Actebis (www.actebis-sro.cz).
Cena je 7 120,- Kč s daní.

PlayWorks PS2000 Digital



Pokud už máte nějakou tu dobu objednanou PlayStation 2 a bedlivě sledujete své místo v pořadníku, jistě vás nepotěší zpráva, že do Vánoc se jich k nám doveze nejspíš tak 300 kousků. Zbytek PS2chtivých lidiček si bude muset nejspíš počkat až na příští rok, kdy dorazí další várka. Zatím se ale můžete pořádně připravit a nakoupit si příslušenství. Pokud vám nestačí normální zvuk z televize, jsou tu speciální reproduktory od Creative, designované speciálně pro PS2. Skládají se z jednoho futuristického základního reproduktoru (vypadá spíš jako duální blaster) a subwooferu. Říkáte si, jak to ale může hrát stereo, když to má jenom jednu bednu? Jednoduše, Creative použili speciální technologii DiMagic VX, díky které se dočkáte nejenom stereo zvuku, ale dokonce virtuálního Dolby Surround 5.1! V subwooferu je navíc zabudovaný dekodér Dolby Digital, aby bylo vidět, že s tím prostorovým zvukem je to myšleno vážně.

Zapůjčil Creative CZ (www.creative.com).
Cena je 10 000,- Kč s daní.

Paměti nahoru a dolů

Již nějakou dobu se ceny pamětí pravidelně snižovaly, až koncem listopadu dosáhly naprostého minima. Kus PC133 128 MB se dal pořídit za neuvěřitelné 3 000,- Kč s daní. Bohužel, nic netrvá věčně, a jakmile cena dosáhla minima, začala opět neutěšeně růst. Předpokládá se přibližně 20% nárůst ceny, což sice ještě není tolik, ale stejně to nepotěší.

Rambus bída nad bídu

O tom, že paměti s technologií Rambus RDRAM prosazované například Intelem nejsou pro budoucí počítače to nejideálnější řešení, se ví už poměrně dávno. Ale teprve teď se trojice výrobců pamětí na Tchaj-wanu (Winbond Electronics, Promos Technologies and Powerchip Semiconductor) rozhodla vydat oficiální prohlášení, že od produkce RDRAM pamětí budou pomalu ustupovat a přecházet na perspektivnější technologii DDR. Inu, je to klasický příklad, kdy trh odmítl monopolní diktát jedné firmy (v tomhle případě Intelu).
Zdroj www.theregister.co.uk

Logitech Cordless TrackMan FX

Pokud máte málo místa na stole a nenajde se na něm už ani kousek místečka pro myš, nastupuje méně prostorově náročný trackball. A pokud na stole není místo už ani pro něj, inu, stačí si pořídit bezdrátový trackball a držet ho na klíně. A právě takový je nový TracMan FX od firmy Logitech. V pěkné metalické úpravě a s podporou USB i PS2 rozhraní se dá pořídit za cenu okolo 3 000,- Kč.
Zdroj www.actebis-sro.cz

NV20 v akci

Na stránkách ZDNetu se objevily první informace o novém grafickém čipu z dílen nVidie – NV20. Novinkou bude nový programovatelný GPU, který by měl být 7x výkonnější než GPU na GeForce 2 Ultra (!). Pokud je renderovaná scéna jednoduchá, výkon NV20 by měl být pouze dvojnásobný, ale s rostoucí složitostí scény by měl být rozdíl ve výkonu ještě mnohem větší. Dále tu bude zlepšený výkon při aktivovaném FSAA a to až o 300 %. Také rychlost RAMDAC převodníku by měla dosahovat úctyhodných 500 MHz (dnes je to maximálně 350 MHz). Žádná zmínka o Tile based renderování ani jakékoliv optimalizaci Z-Bufferu, jako je tomu například u karet Kyro nebo Radeon 256 SDR. Každopádně bude nová NV20 zase mnohem lepší, výkonnější a také dražší než dnešní GeForce 2 GTS...
Zdroj www.zdnet.co.uk

Seagate Barracuda 180

Pokud máte často problémy s volným místem na disku, mohla by vám celkem pomoci nová Barracuda s kapacitou 180 GB. Tenhle mazlíček se stejně jako ostatní Barracudy otáčí rychlostí 7200 RPM, je o něco tišší (3,7 dB) a v klidovém stavu spotřebuje nějakých 10,3 W. Rozhraní je zatím pouze Ultra160 SCSI, kdy se dočkáme IDE verze, o tom není nikde ani slovo. Specialitou tohohle disku je možnost dokoupit si 16 MB V-cache zvyšující jeho výkon.
Zdroj www.seagate.com

Be@rPaw2400 a Be@rPaw1200F



Dvě nové medvědí tl@py se od sebe na první pohled prakticky neliší, ale uvnitř skrývají pár vylepšení oproti starší verzi. Be@rPaw 2400 je vybaven novějším CCD senzorem schopným pracovat až v optickém rozlišení 2400 × 1200 DPI. Navíc má technologii BDIT pro ještě ostřejší obraz a lepší barvy. Budete se s ním cítit jako v bavlnce! (eh, to už sem nepatří ☺). Levnější model Be@rPaw 1200F má senzor stejný jako starší model Be@rPaw 1200, ale navíc je vybaven vyrovnávacím bufferem o velikosti 2 MB a nějakým tím procesorem, který sám zpracovává obraz a ulehčuje tím počítači. Po naskenování je obraz ještě ve scanneru zkomprimován do formátu JPG a odeslán přes USB, což urychlí přenos hlavně v případě velkých obrázků. Takže proto je tam to označení 1200F, tedy pro ty méně důvtipné F =Fast. Stejně ale nejhezčí na téhle dvojici je ono bleděmodré podsvícení, které občas funguje i při vypnutém počítači.

Zapůjčil Actebis (www.actebis-sro.cz). Cena za model 1200F je 6 620,- a za 2400 dáte 8 465,- Kč s daní.

LG776FM FlatronMultimedia



Dobrý monitor je základem každého počítače. Obzvláště pokud opravdu hrajete, není problém koukat do monitoru nějakých těch 12 hodin, a to potom oči dostávají pořádný nářez. Proto je důležité už při výběru počítače s podobnou eventualitou počítat, a jak víte, nejsme tak bohatí, abychom si kupovali levné věci. Na to myslí i výrobci monitorů, a proto začali nabízet i monitory s menší úhlopříčkou (17" a méně) vybavené nadprůměrnými obrazovkami. V případě LG se téhle technologii říká Flatron a nabízí dokonale plochou obrazovku s rozestupem bodů 0,24 mm. Navíc vám tenhle monitor nabídne vestavěné reproduktory se zesilovačem, což se může hodit hlavně na stole přecpaném všemi potřebnými i nepotřebnými věcmi (tedy ideální třeba pro Drakena).

Zapůjčil ProCA (www.proca.cz). Cena je 15 250,- s DPH



LogitechWingmanRumblePad

Pokud jste kdy záviděli majitelům PlayStation jejich oblíbený ovladač Dualshock s vibrační technologií, teď si můžete něco podobného pořídit od firmy Logitech. Jejich poslední novinkou na trhu je totiž Wingman RumblePad, který umí VibrationFeedback, což je obdoba ForceFeedbacku. Ten pochopitelně u gamepadu nepřipadá v úvahu (leda tak v podobě rozzuřeného rodiče vyškubávajícího vám ovladač z ruky), a proto je nahrazen vibracemi, kterých je dosaženo použitím dvou různých motorků nezávisle na sobě roztočených a vytvářejících nejrůznější vibrační efekty. Jinak je vybaven spoustou čudlíků, dvěma minijoysticky, a místo zbylo dokonce i na ovladač plynu (throttle). Na rozdíl od starších gamepadů od Logitechu trochu pokulhává design a ergonomie, ale v ruce sedí pořád výborně.

Zapůjčil Alzasoft (www.alzasoft.cz) a Actebis (www.actebis-sro.cz). Cena je 1490 Kč s DPH.

Biologon od Toshiby

Pokud vás už k smrti nudí ono řádní ťukání jména a hesla do počítače při každém restartu, zkuste to podle Toshiby. Ta začala ke svým novým notebookům nabízet speciální optický snímač otisků prstů. Pomocí něj můžete zapomenout na klasické ověřování pomocí kombinace login|password a při startu počítače pouze přiložíte příslušný prstík na senzor. Toť vše, nic víc a nic míň. Senzor přečte otisk, porovná ho s centrální evidencí a jste nalogovaní. To všechno zajišťuje jeden snímač, PCMCIA karta a software Biologon od firmy Identix. Takže si začněte dávat pozor na své prstíky, aby vám je nějaký hacker nezkopíroval ☺.

Zdroj www.theregister.co.uk

nVidia Crush

I když z dosavadních zkušeností by se mohlo zdát, že nVidia je pouze veleúspěšným producentem grafických 3D akcelerátorů, v nejbližší době se to změní. Buď koncem listopadu nebo na počátku prosince by měl být oficiálně představen nový čipset pro základní desky vyvíjený pod kódovým označením Crush. Je určený pro procesory AMD Athlon nebo Duron, podporuje DDR paměti a má integrovanou GeForce2 MX grafickou kartu. Obdobná verze pro procesory od Intelu se teprve chystá.

Zdroj www.theregister.co.uk

Externí Plextor 10/12/32S

Pokud jste doteď čekali na externí verzi populárního Plextora s podporou Burnproofu a krásně rychlého vypalování, můžete radostně utíkat do obchodů. Plextor se navíc překonal a externí verzi servíruje s dokonalým designem. Konec fádním bílým hranatým krabicím, ať žijí zaoblené a barevné tvary!

Zdroj www.plextor.com

The Claw

Pamatujete si ještě na pokus Microsoftu o vytvoření dokonalého ovladače pro střílečky z vlastního pohledu? Jmenoval se Sidewinder Dual Strike a byl to naprostý propadák. Poučení z neúspěchu Microsoftu si vzala malá australská firmička The Claw a vytvořila svoji verzi překvapivě nazvanou The Claw. Nemá nahradit celé kombo v podobě myši a klávesnice, ale pouze klávesnici. Tak trochu se podobá pařátu (anglicky claw), do kterého vám ruka zapadne jako ulitá. K dispozici je hromada programovatelných tlačítek a pár dalších vychytávek. Bohužel, firma nemá v Evropě zastoupení a nakupovat lze pouze po internetu.

Zdroj www.claw.com.au

GeForce 2 GO

nVidia dává zcela jasně najevo, že nehodlá usnout na vavřínech a nechat se předstihnout konkurencí. Chrlí nové čipy jako kdysi východní Německo trabanty, a proto je tu nová GeForce2 GO určená pro mobilní zařízení. V základním vybavení by měla mít nějakých 8 - 16 MB paměti, takže žádný extra zázrak, ale kdo by si kupoval notebook na hraní Quake 3, že ano?

Zdroj www.nvidia.com

Počítačové domečky

Normální, hezké i luxusní, všechny tu najdete...

Pokud jste už někdy přemýšleli, proč zrovna váš počítač musí mít tak obyčejnou a tuctovou case, a zrovna soused, bestie vychloubačná, má tak geniální bednu, můžete si omrknout kousky, které jsme pro vás připravili v naší přehlídce. Všechno jsou miditowery, tedy asi ideální velikost pro herní počítač, aby se všude vešel a zároveň v něm bylo dost místa na všechna rozšíření. Najdete tu celkem normální modely za přijatelné ceny, luxusní za nějakou tu korunu navíc, až po úlet, který vám hliníkovým designem zapadne do hi-fi sestavy jako ulitý a za nějž také zaplatíte odpovídající cenu. Na trhu je jich opravdu velký výběr, ale stačí pár bedýnek omrknout a zjistíte, že většina modelů od jednoho výrobce je identická a liší se pouze jinou přední maskou. Od každé značky jsme proto vzali pouze pár kousků pro přehled a ani jsme se nesnažili pokrýt celou nabídku.

Václav Vlček

ATCS Cooler Master

Zapůjčil: ProCA (www.proca.cz)
Cena: není stanovena, ale bude vysoká ☺
Pozice: 3× 5,25" a 6+2× 3,5"
Zdroj: 300 W

Hned na začátku tu máme jednu libůstku, která vás určitě zaujme. Pokud máte doma luxusní hi-fi sestavu v krásném hliníkovém provedení, bude tenhle case něco pro vás. Vedle sestavy totiž zapadne a nikoho ani nenapadne, že by tam nepatřil. I další parametry jsou opravdu luxusní. Maximální rozšiřitelnost zajišťuje spousta 3,5" pozic, na přední panel vyvedené USB porty, vysunování zadní části pro lepší přístup k základní desce či použité šroubky s velkými hlavičkami, umožňující přístup bez použití šroubováku. Libůstkou je i chlazení, které zajišťuje mimo větráku ve zdroji jeden větrák normální velikosti pod horní deskou a jeden s nastavitelnou pozicí přímo u procesoru s průměrem cca 20 cm. Prostě pokud máte opravdu hodně peněz, tenhle case je lahůdka přesně pro vás!





Morex CTC 710

Zapůjčil: Penta Strakonice (www.penta.cz)
Cena: 3 825 Kč s daní
Pozice: 3× 5,25" a 2+2× 3,5" (dvě na přední stěně a dvě skryté)
Zdroj:

Pěkně designovaný case s předinstalovaným větráčkem vepředu dole. Plastový vnější kryt podložený ocelovým plechem úplně ideální není, ale zase se otevírá patentně západkami bez šroubování. Za tuhle cenu je ale poměrně drahý a má málo rozšiřujících pozic. Navíc se prodává bez zdroje. K dispozici jsou různá barevná provedení.

Case je anglický výraz pro skříň, v našem případě počítačovou...



Morex Accent KN-900

Zapůjčil: Penta Strakonice (www.penta.cz)
Cena: 3 985 Kč s daní
Pozice: 2+1×5,25" a 1+4×3,5"
Zdroj: –

Počítačová skříň s úchvatným designem a pojetím. Základní deska se do ní totiž dává „naruby", otočená vzhůru nohama, takže výstupy jsou u země. Stejně tak i 5.25" mechaniky a zdroj. Šroubky s velkými hlavami se dobře vyšroubují i bez šroubováku, což usnadňuje přístup. Pěkně provedená skříň je z modře metalizovaného pevného kovu, takže je i celkem těžká. Opět není v ceně zdroj, díky čemuž cena ještě naroste. K dispozici jsou různá barevná provedení.

Morex Economic 915 šedý

Zapůjčil: Levi International (www.levi.cz)
Cena: 1 520 Kč s daní
Pozice: 4×5,25" a 2+1×3,5"
Zdroj: 200 W

Rozumně designovaná skříň se skvělou možností vysunout zadní stěnu i se základní deskou pro snadný přístup při montáži. Čtyři 5,25" pozice zajišťují snadnou rozšiřitelnost, na druhou stranu pouze tři 3,5" pozice není moc. K dispozici jsou různá barevná provedení.





Morex Economic 915

Zapůjčil: Penta Strakonice (www.penta.cz)
Cena: 1 495 Kč s daní
Pozice: 4×5,25" a 2+1×3,5"
Zdroj: 200 W

Tady v praxi vidíte, jak se liší jednotlivé skříně ze stejné série. Identické zevnitř, rozdílná je pouze přední maska. V tomto případě pouze barvou ozdob a tvarem větracích otvorů.



Linkworld MD219ATX

Zapůjčil: Levi International (www.levi.cz)
Cena: [illegible] 865 Kč s daní
Pozice: 3× 5,25" a 2+2× 3,5"
Zdroj: 300 W

Pěkně designovaný vyšší miditower exceluje zvláště 300wattovým zdrojem – díky tomu je vhodný hlavně pro náročnější Athlony. Dvě skryté 3,5" palcové pozice jdou bez šroubování vysunovat pro lepší přístup k harddiskům. Vnější kryt se sundává patentně, ale je potřeba odstranit přední kryt a poměrně velkou silou kryt vysunout (dalo nám to zabrat, než jsme na to přišli. Kladivo už bylo nachystané ☻).

Morex Winner KN-A101N

Zapůjčil: Penta Strakonice (www.penta.cz)
Cena: 3 721 Kč s daní
Pozice: 3× 5,25" a 1+2× 3,5"
Zdroj: –

Macek dodávaný v krabici o polovinu širší než ostatní case je zajímavý odsuvnými dvířky na přední straně, která kryjí všechny rozšiřující pozice včetně vypínání a resetu. Opět zvláštně řešené otevírání znesnadňuje přístup do skříně (nejdřív se sundá vrchní kryt a pak boční). Také rozšiřujících pozic by se dalo očekávat podstatně více, než za svou cenu nabízí tenhle model. Vnitřní 3,5" pozice jsou umístěny netradičně na vrchní straně skříně, kde bude mimo jiné minimální proud vzduchu, a tedy špatné chlazení.





Morex Winner KN-600

Zapůjčil: Penta Strakonice (www.penta.cz)
Cena: 3 693 Kč s daní
Pozice: 2× 5,25" a 2+2× 3,5"
Zdroj: –

Další luxusnější miditower od Morexů v pěkném provedení, kterému se dají vyčíst snad pouze tři pozice na 5,25" mechaniky a stahovací dvířka, která účinně blokují větrací otvory v předním panelu. A opět tu není žádný zdroj, takže cena zase vyskočí nahoru ☻.



Morex Top Hoover

Zapůjčil: Penta Strakonice (www.penta.cz)
Cena: 3 410 Kč s daní
Pozice: 2× 5,25" a 1+2× 3,5"
Zdroj: –

Hoover je jediná výjimka v testu, která není formátu miditower, ale MicroATX. Na první pohled to ale není patrné a vypadá opravdu zajímavě. Futuristický design s pěkným držákem přijde vhod při častějším přenášení skříně. Podobně jako u modrého Accent KN-900 je základní deska instalovaná obráceně, a proto je zdroj u země a karty v horní části. Jak už je u morexu zvykem, chybí zdroj, který je potřeba později dokoupit. K dispozici jsou různá barevná provedení.

AOpen HQ-45A Blue

Zapůjčil: Levi International (www.levi.cz)
Cena: 2 568 Kč s daní
Pozice: 3× 5,25" a 2+1× 3,5"
Zdroj: 250 W

Firma AOpen začala jako výrobce základních desek a dnes už v její nabídce najdete kompletní sortiment počítačového příslušenství včetně počítačových skříní. Úzce spolupracuje třeba s AMD a používá kvalitní ATX zdroje, certifikované pro ATX v2.03. Jinak je HQ-45 vcelku průměrný case s trochu menšími možnostmi rozšíření.





Magic Medium CX-S

Zapůjčil: Levi International (www.levi.cz)
Cena: 1 726 Kč s daní
Pozice: 5× 5,25" a 2+1× 3,5"
Zdroj: 235 W

Celkem obyčejný case, až na integrovaný větráček vepředu dole. K nevýhodám patří vrchní kryt vcelku, který musíte sundat celý najednou, abyste se dostali do počítače. U všech ostatních skříní je to už vyřešeno elegantněji odnímatelnými bočními deskami.

Jeden a více přídavných větráků pomůže snížit teplotu uvnitř skříně...



Eurocase ML-418A

Zapůjčil: Levi International (www.levi.cz)
Cena: 1 850 Kč s daní
Pozice: 4× 5,25" a 2+1× 3,5"
Zdroj: 250 W

Česká firma Eurocase má celkem široký sortiment počítačových skříní, do kterého patří i middle tower (trochu větší než miditower) ML-418A. Ideální kombinace čtyř pozic pro oba typy mechanik je z hlediska velikosti skříně optimální. Integrovaný přídavný větráček je bonbónkem navíc. Design přední masky je takový zvláštní, celkem zbytečná dvířka nechávají jednu 5,25" volnou pro CD-ROM.

Eurocase ML-401A

Zapůjčil: Levi International (www.levi.cz)
Cena: 1 490 Kč s daní
Pozice: 4× 5,25" a 2+3× 3,5"
Zdroj: 200 W

O něco levnější model nemá přídavný větráček, naopak je vybaven jednou pozicí na 3,5" navíc.





Eurocase MD-606A

Zapůjčil: Micom (www.pruner.cz/micom)
Cena: 1 210 Kč s daní
Pozice: 3× 5,25" a 2+2× 3,5"
Zdroj: 200 W

Nejlevnější série od Eurocase se od ostatních odlišuje černou úpravou použitého kovu, což ovšem vypadá, když už ne pěkně, tak alespoň zajímavě

Kompletní série skříní si můžete prohlédnout na adresách www.morex.cz, www.eurocase.cz, www.aopen.com.

První testy Pentia IV

Intel představil svůj patrně nejkontroverznější procesor, názory na něj se značně liší.



Pentium IV je tady! Po sérii neúspěchů a přehmatů Intelu, které dovolily AMD zužitkovat jejich snažení, se konečně objevil procesor, který poprvé od dob Pentia Pro výrazně mění vnitřní architekturu. Pentium IV je větší – má 42 milionů tranzistorů (o třetinu více než Pentium III) a je optimalizováno pro vysoké kmitočty. Prodává se na 1,4 GHz a 1,5 GHz a poměrně rychle by mělo dosáhnout hranice 2 GHz. Dobře, teoreticky to zní hezky, i když víme, že systémy s tímto procesorem zpočátku rozhodně nebudou určeny pro méně majetné. Je to luxusní produkt – stojí za to hned se po něm vrhnout?

Výsledky benchmarků dosud uveřejňovaných na internetu jsou velice rozporuplné. Při zkoumání testů ze Sharky Extreme jsem získal dojem, že patrně udělali všechno pro to, aby Pentium IV vypadalo dobře – věnovali například ohromný prostor pro srovnání Athlonu, Pentia IV a Pentia III u programů optimalizovaných pro instrukce SSE2 (což je dosti nefér, uvážíme-li, že podobně optimalizovaných programů je zatím naprosté minimum – a u her to platí dvojnásob). Komentář ve stylu „čeká nás vizuální internet, takže potřebujeme větší procesorový výkon" mě poněkud mrazí (ano, lze to doopravdy považovat jen za velmi špatný vtip ve stylu marketingové kampaně pro Pentium III). Na Tom's Hardware se objevila sekvence minimálně čtyř článků hodnotících Pentium IV ve stylu Skřivánků na niti – „Tak to se ožeňte!"... „Tak to se nežeňte!"... „Tak to se ožeňte!"... a tak dále. Jednou je Pentium IV kritizováno, jindy vychvalováno... co si o tom myslet?

Je Pentium IV lepší než Athlon? Je horší? Projeví se výkon Pentia IV v budoucnosti? Popravdě řečeno – prozatím si ponecháme vlastní názor pro sebe. Pentium IV jsme dostali do rukou na poslední chvíli; testování ale hodláme věnovat větší pozornost než obvykle. V tomto okamžiku můžeme předběžně říci pouze to, že systémy s Pentiem IV nebudou minimálně půl roku určeny pro běžné hráče – upgrade na Pentium IV vyžaduje nejen nový procesor, ale i chladič, základní desku, paměti typu RDRAM (dva kusy) a krabici nového typu se zdrojem nového typu. Tolik ve zkratce, nyní k detailům.

První kusy aneb připlať si a proveď nám betatest

S Pentiem IV je spojena celá dlouhá řada pořizovacích obtíží, které pomaličku vyplouvají na povrch. Problémy krystalizují pozvolna, vyjmenuji některé, o nichž se ví. Systémy s Pentiem IV budou vyžadovat čipset i850 „Tehama", který vyžaduje paměti typu RDRAM. Ceny pamětí RDRAM klesají, ale výkonově nepředstavují nějaký super upgrade nad SDRAM, a navíc je osud pamětí RDRAM nejistý. Rambus, který vlastní na RDRAM patent, je patrně nejméně populární firmou na trhu, jejíž licenční politika a nárokování si patentů na všechno možné kolem pamětí hraničí až s vydíráním. Nikdo z výrobců nemá Rambus rád, ba dokonce ani Intel už s nimi není moc velký kamarád, a tak je dost možné, že Rambus napříště vypadne ze hry a čipset i850 bude jedním z posledních, které RDRAM využijí. Pokud si pořídíte paměť typu RDRAM, možná budete mít poměrně brzy problém, co s ní. Specialitou i850 je to, že vyžaduje navíc osazené DVA identické moduly RDRAM (tak zvaný Quad Pumped Bus „400 MHz" – funguje to podobně jako AGP 4x: 4× 100 MHz = 400 MHz). Intel k boxovaným Pentiím IV bundluje dva moduly po 64 MB, ale jen někde.

Nový budoucí čipset pro Pentium IV je označován „Brookdale" a bude podle všeho podporovat DDRAM, která se po SDRAM stane patrně nejvýznamnějším typem paměti. (DDRAM dává v identickém systému přibližně 10% nárůst reálného výkonu oproti SDRAM a neměla by být o moc dražší; pro nový počítač se podle všeho vyplatí počkat na DDRAM platformu, ale není to zas tak drtivý zisk, abyste museli v panice okamžitě upgradovat svůj stávající systém se SDRAM PC133.) Vtip je v tom, že Brookdale NEBUDE pracovat se současným Pentiem IV (kódové jméno Willamette), ale s jeho nástupcem s kódovým označením Northwood – i když se oficiálně asi rovněž bude jmenovat Pentium IV.





Dobře, pokud tu budou DVA různé procesory se jménem „Pentium IV", různým čipsetem a různým typem paměti – jak se zařídí, aby „starý" procesor (tj. ten, který se prodává nyní) nebyl zaměnitelný s „novým" (tj. tím, který by se měl objevit na jaře nebo v létě 2001)? Odpověď zní – bude mít jinou patici. Patice pro Willamette je označována Socket 423 a NEBUDE kompatibilní s paticí pro Northwood s označením Socket 478! Nové procesory a čipsety NAHRADÍ Willamette a upgradovatelnost bude buď žádná, anebo velmi špatná!!!

Systémy s první verzí Pentia IV (Willamette) budou leda tak pro sebevražedně uvažující firmy, které si nechají postavit nějaké počítače a nebudou do nich už nikdy sahat. Upgradovatelnost je špatná a myslící uživatel (nebo dopředu plánující správce počítačové sítě) se této platformě obloukem vyhne – zdá se, že se opakuje causa „Pentium Pro", na které už drtivá většina lidí zapomněla, protože bylo brzy kompletně nahrazeno zcela jiným systémem – Pentiem II. Vlastnit Pentium Pro je neštěstí, dokonce i jeho cena v bazaru je zcela minimální – pokud si ho vůbec někdo koupí. I jeho předchůdce – klasické Pentium – se dnes prodává lépe! Je to zkrátka problém, zvlášť když si někde zjistíte, kolik to tehdy stálo...

Mimochodem, Pentium IV není dobrá volba pro výkonné stanice. Zatím totiž funguje jedině a výhradně jako samotinký samec, dualprocesorové a multiprocesorové systémy s ním neexistují, neboť zatím nepodporuje multiprocessing.

Upgrade za všechny peníze

I kdyby nebyly problémy s různými verzemi procesoru, stále ještě znamená upgrade nemalou investici. Nejde pouze o procesor (a logicky i základní desku, případně dva moduly RDRAM, vše pěkně drahé). Procesor sice nevydává tolik ztrátového tepla jako Athlon, ale přesto pro něj byly navrženy speciální chladiče, například Titan Majesty pro Pentium IV stojí více než dvakrát tolik, co stojí Titan Majesty pro Pentium III. Je nejen drahý, ale rovněž doslova gigantický. Chladiče s hmotností 400–500 gramů už ale nelze jen tak upevnit na patici procesoru, deska by byla příliš mechanicky namáhána. Proto byla vytvořena nová specifikace krabic, ATX 2.0, která dovoluje přišroubovat chladič přímo ke konstrukci. Pro lepší vyřešení napájení procesoru byly rovněž navrženy nové zdroje, které mají oddělené napájení procesoru. Při přechodu na nový procesor tak můžete s důvěrou (opět) vyměnit z počítače skoro vše, snad vyjma periferií. Výměna krabice a zdroje bude pravděpodobně nutná i u dalších verzí Pentia IV. Přiznám se, že mě neustálé vyměňování krabic trochu štve a bude dozajista štvát hlavně ty, kteří si pořídili krabice všelijak do hezka designované a pěkně drahé. (V konstrukci je trochu chaos, a tak např. Asus vytvořil desku, která by měla jít zamontovat i do normálních skříní – uvidíme, jak se situace vyvine.)

Pozitivním rysem by nicméně měla být přetaktovatelnost, Thomas Pabst informoval o tom, že se mu podařilo přetaktovat na desce Asus P4T 1,4 GHz procesor na 1,6 GHz a 1,5 GHz model na 1,73 GHz.

Podivné výkony

Nová architektura Pentia IV přináší velmi nevyrovnané výsledky v benchmarcích. Pentium IV je navrženo tak, aby bylo možné jít s jeho kmitočtem mnohem výše, než to jde u architektury Pentia Pro – má delší pipelines a v instrukční cache si ukládá přímo mikroinstrukce, takže nemusí překládat všechny instrukce stále dokola. Architektura ovlivňuje výkony procesoru: Pokud se daří procesoru správně odhadovat skoky v programu, funguje velmi výkonně; pokud se v odhadu splete, musí zahodit mnohem více rozpracované práce než u starší architektury. Pentium IV má podobných změn a vylepšení více, jeho jednotka pro jednoduché celočíselné výpočty běží na dvojnásobném kmitočtu procesoru, má rozšířené multimediální instrukce SSE2 a podobně. Zvláštním způsobem byly upraveny i cache; například datová L1 cache Pentia IV má pouze 8 KB, což je jen polovina velikosti datové L1 cache Pentia III a jedna osmina velikosti L1 cache Athlonu.

Všechny tyto faktory se patrně podílejí na zvláštních výsledcích benchmarků.

V běžných aplikacích se Pentium IV 1,5 GHz výkonově tak tak drží vedle Athlonu 1,2 GHz. Nelze ale jen tak tvrdit, že má horší architekturu než Athlon, má ji prostě jinou. A je možné, že rychlost Pentií IV půjde v budoucnosti opravdu zvyšovat více než u současných Athlonů. Benchmarky ukázaly, že některé hry (jako je Quake Arena) z výkonu Pentia IV a hlavně jeho obrovské paměťové propustnosti (3,2 GB/s) těží a že Pentium IV zde předstihne Athlon. U mnoha starších titulů tomu tak není, tam se na Athlon 1,2 GHz chytají Pentia IV jen tak tak. Zajímavé výsledky zaznamenal Thomas Pabst např. u Unreal Tournamentu, kde Athlon s přehledem vyhrál nad běžně taktovanými Pentii IV, ale se stejným přehledem prohrál s přetaktovanými. Pokud je software optimalizován pro instrukce SSE2 (ba, zdá se, úplně stačí, aby byl starší software „pouze znovu přeložen na nových kompilátorech"), výkon se DRASTICKY zlepšuje a Pentium IV překonává Athlon (ale i ten výkonově na znovu přeložených programech těží). Testy zkoumající čistě výkon procesoru v plovoucí řádové čárce bez využití SSE (čili x87 instrukce) ale naznačují, že v tomto ohledu je Pentium IV nejen podstatně slabší než Athlon, ale dokonce i než Pentium III – vypadá to, jako by Intel spoléhal na software optimalizovaný pro SSE2. (SSE2 vypadá jako dost dobrá věc a i AMD oznámilo, že ho budou v budoucnosti ve svých procesorech podporovat.)

S jistou nadsázkou je možné tvrdit, že se názor na Pentium IV liší od jednoho testera k druhému a vše se mění jako volby na Floridě. Zatím se zdá, že Pentium IV je revoluční architektura, která bude patrně využita až v budoucnosti, na současných aplikacích a hrách neexceluje. Posuzovat otázku „koupit, nebo nekoupit" je trochu umělé, už jen samotný procesor je dražší než Sony PlayStation 2 ●. Situace je zatím celkově nejasná, tento procesor si pěkně v klidu prozkoušíme a o výsledcích vás budeme podrobně informovat.

Michal „HWolf" Rybka

Zdroj: Tom's Hardware, The Register, Sharky Extreme, Anandtech

proklatě **rozžhavená** CD

(**Čtyři** dvanáctirychlostní **vypalovačky** na vlastní kůži)



Rychle, rychleji, nejrychleji - to je heslo doby! Kde jsou ty časy, kdy vlastnictví vypalovačky bylo jenom snem a kdy se vzhledem k ceně přepisovatelných médií debatovalo o tom, zda schopnost „mazat modrostříbrné disky" není naprostou zbytečností. Dnes už je jiná doba a nastupující generace „běžných" vypalovaček přehopkala osmi a desetirychlostní laťku a zastavila se na dvanáctinásobné vypalovací rychlosti. Z pelotonu čtyř testovaných vypalovaček poněkud vyčuhuje pouze šestnáctirychlostní Yamaha (ale ani zde nejde o zcela šestnáctirychlostní přístroj, protože vypaluje dvanácti až šestnáctirychlostně, tj. jde o „16 MAX" vypalovačku). Podívejme se na ně, co umí a co nabízejí.

Pro vrcholné sportovce vybranou stravu

Dvanáctirychlostní vypalování může na první pohled vypadat jako zcela banální, triviální záležitost, která zkrátí čekání při vypalování CD z „nesnesitelných" dvaceti minut na osm. Určitý problém těchto rychlostí je ale v tom, že kladou na systém značné nároky a mohli byste být velmi nemile překvapeni. Za prvé, vysokorychlostní vypalování je výrazně náročnější na kvalitu médií. Do chřtánu lepší čtyřrychlostní vypalovačky můžete ládovat prakticky cokoliv, co na trhu uvidíte (starší a levnější modely palíren jsou ale vybíravější a nemusí mít v oblibě například světle modrá nebo žlutá média a také se dovedou hnípat mezi jednotlivými druhy CD-RW). To neplatí o dvanáctirychlostním pálení. Mezi kvalitní značky, které bez problémů snesou dvanáctirychlostní (a někdy i rychlejší) pálení, patří například Multidisk nebo Intenso, u neznačkových superlevných kousků prodávaných na spindlu (= nastrkaných jako precliky na tyčce, bez krabiček, bos) jsem se setkal s VELMI nevyrovnanými výkony, jedno médium sneslo dvanáctirychlostní pálení, další ale šlo třeba pouze osmirychlostně a jeden hanbář se odmítl vypálit více než šestirychlostně. Podotýkám, šlo o PO SOBĚ následující média z jednoho a téhož spindlu vypalovaná na jedné a té samé vypalovačce! Osobně bych tedy preferoval spíše koupit spindl značkový než neznačkový (např. OEM Multidisky na spindlu po 125 kusech stojí pouze o 1 Kč na kus více než neznačkové).

Díky vypalovačce Yamaha jsme mohli vyzkoušet i média při rychlostech vyšších, než je 12ī. Média Intenso Silver Edition a Black Edition jsou pro tuto rychlost přímo určena a fungovala výborně, stydět se ale nemusí ani Multidisc, jehož „oficiálně 12ī" média zvládla vypalování 16ī bez problémů. Předpokládám, že podobná situace bude i u jiných novějších 12ī médií, ale to je třeba vyzkoušet.

Zbývá snad už jen dodat, že pro vysokorychlostní přepisování POTŘEBUJETE speciální vysokorychlostní CD-RW média (poznáte je tak, že „normální" 4ī médium stojí padesát, zatímco stejně velké 10ī médium stojí STO padesát korun za kus). Doufám, že cena vysokorychlostních médií poklesne, jakmile si je totiž jednou vyzkoušíte, budou vám připadat „ta obyčejná" ukrutně pomalá. Vím o lidech, kteří se na CD-RW zcela vykašlali, protože než by čekali na vypálení třikrát déle než u klasického CD-R, raději si připlatí.

Vysoké tempo s rizikem infarktu

Na základě svých zkušeností bych doporučil V ŽÁDNÉM případě nekupovat vypalovačku rychlejší než osmirychlostní BEZ nějaké technologie zabraňující underrunům, jako je BurnProof (Plextor, Teac) nebo JustLink (Ricoh). Rychlejší než osmirychlostní vypalování bez podobné ochranné technologie je záležitost pro milovníky zběsilé noční jízdy s vypnutými reflektory a bez zapnutých bezpečnostních pásů nebo pro chlapíky, kteří neváhají zahřívat ztuhlé kobry a jedovaté pabouky ve vlastní posteli. Žádná chyba se stát nemusí, ale dost pravděpodobně se stát může a médium to pak zle odskáče. V slušně vyladěném počítačovém systému je poměrně pravděpodobné, že vypalovačka bude průběžně zásobována daty tak, aby stíhala osmirychlostní vypalování, výše je možné jít bez rizika pouze v případě, že bude nejprve vytvořena image vypalovaného CD na harddisk a se systémem se nebude během pálení dělat nic, co by mohlo plynulé zásobování přetrhnout. Nedejte se oklamat řečmi, že „BurnProof může být nahrazen velkým paměťovým bufferem ve vypalovačce". Jsou to nesmysly. Velký buffer poslouží jako nárazník pro náhlé okamžikové přerušení dodávky dat (a funguje tak podobně jako např. vyrovnávací protiotřesová paměť v diskmanech), ale u jakéhokoliv složitějšího problému exnutí média pouze odloží o pár vteřin. Pokud na počítači, kde pálíte, nic jiného neděláte, zase takový problém to není, ale zkuste s ním normálně pracovat a uvidíte, jakou paseku to udělá. Navíc při prozkoumání ceníků zjistíte, že ceny rychlých vypalovaček se příliš neliší – ať už mají technologii BurnProof, anebo nemají. Tedy – pokud nejste zcela šílení, NEKUPUJTE vysokorychlostní palírny, které podobnou technologií vybaveny nejsou. Jinak si připravte odpadkový koš na pomrvená média.

Kit či bulk?

V cenících se často setkáte s tím, že vypalovačky jsou nabízeny ve dvou variantách: V podobě označované jako „kit" a levnější „bulk". „Kit" představuje krabicovou verzi, kde najdete mechaniku, kabely, šroubky, vypalovací software a většinou i jedno zapisovatelné a jedno přepisovatelné médium (neboť se počítá s tím, že to po montáži nevydržíte a hned si něco zkusmo vypálíte). Podoba „bulk" obsahuje většinou pouze samotnou mechaniku, bývá o tisíc korun levnější.

Vyplatí se šetřit a koupit si bulk? Záruka je přece stejná... Podle mého názoru ne. Bulk podoba je určená hlavně pro firmy, které montují sestavy. Pokud si pořizujete vypalovačku, potřebujete k ní i software. Může se stát, že vypalovací software už máte a můžete si myslet, že tedy žádný další nepotřebujete. Jenomže u vypalovaček není situace zrovna jednoduchá, ne každý software funguje s každou vypalovačkou a zcela běžně starší softwary nové vypalovačky neznají a někdy je nelze upravit updaty z internetu. Samostatné softwary stojí několik tisíc korun a pro domácího uživatele je většinou výhodnější, když si pořídí software spolu s mechanikou, kde ho vyjde mnohem levněji než kupovaný.

Plextor PlexWriter W1210A

Zápis 12×, přepis 10×, čtení 32×.
Software: CeQuadrat WinOnCD 3.7, PlexTools
Zabezpečení zápisu: BurnProof



Plextor představuje mezi vypalovačkami legendu a tento model bude patrně představovat legendu mezi legendami. Dvanáctirychlostní W1210A je prostě super – mimo jiné díky poprvé použité technologii BurnProof. Tato technologie prostě a jednoduše FUNGUJE, pokud dojde k přerušení zásobování daty, vypalovačka se přepne do vyčkávacího módu a v klidu a pohodě bude relaxovat do doby, než dostatek dat znovu připutuje. Pokud se nezhroutí systém nebo nedojde k výpadku proudu, můžete pálit prakticky, z čeho chcete – ze sítě, z CD a třeba i z diskety.

Tato vypalovačka byla za dva měsíce praktického zkoušení tak bezproblémová, že na ní není v podstatě co kritizovat – snad jen 99 minutová média, ta se mi nepodařila vypálit (šlo jen 90 minut). Během dvou měsíců se rovněž objevilo několik updatů firmware, které řeší většinu dříve objevených nedostatků, a také updaty pro oblíbené softwarové utility, jako je CloneCD. Zde není co řešit, Plextor je zcela jistě dobrá volba, byť je o něco dražší než konkurence.

Orientační cena: kit 10 000 Kč bez DPH, bulk 9 200 Kč bez DPH.

Teac W512EK

Zápis 12×, přepis 10×, čtení 32×.
Software: Nero Burning Rom 5
Zabezpečení zápisu: BurnProof



Podobně jako Plextor je i Teac excelentní vypalovačka. Vynikajícím způsobem čte CD a naprosto bezproblémově pálí. Podobně jako Plextor je i on vybaven BurnProofem, což z vysokorychlostního pálení činí naprostou pohodu. Vyniká nesmírně tichým provozem, kterým dokonce překonává i Plextor; nad ním vyniká ještě v jednom faktoru – a to v ceně; orientačně je o tisíc korun levnější než Plextor. Má vyrovnávací buffer 4 MB (Plextor má „pouze" 2MB – i když efektivní rozdíl moc nepozorujete). Poslední výjimečnou vlastností Teacu je jeho schopnost „už z krabice" s pomocí vhodného software vypalovat 99 minutová média.

Zvláštní je, že se výrobce nijak zvlášť nesnaží zdůraznit výjimečné vlastnosti vypalovačky na krabici (např. na rozdíl od Yamahy) a tuto super vypalovačku můžete na regále snadno přehlédnout. Nedělejte to! Teac W512EK je celkem bez debat nejlepší vypalovačka testu.

Orientační cena: kit 9 100 Kč bez DPH, bulk 8 100 Kč bez DPH.

Yamaha CRW2100E-VK

Zápis 16×, přepis 10×, čtení 40×.
Software: Adaptec EasyCD Creator 4, Adaptec DirectCD a Adaptec TakeTwo.
Zabezpečení zápisu: NIC!



„Ha," řekne zákazník a oči se mu zablýsknou, „to je on, mého srdce šampión"! Věru, deklarovaný výkon vypalovačky, její značka a obrovský buffer (8 MB versus běžné 2 MB) vypadají fantasticky. Realita je trochu jiná, Yamaha je ve skutečnosti výkonově velmi podobná Teacu či Ricohu – vypalování není plnohodnotně 16×, ale „16× MAX", tj. pohybuje se mezi 12× – 16× podle polohy vypalovací hlavy. Zrychlení při zápisu proti „plnohodnotným 12×" vypalovačkám proto není ani 25%; navíc tato vypalovačka NEMÁ ani BurnProof, ani JustLink, a proto je pro vysokorychlostní vypalování vysloveně nevhodná. V případě, že dojde k přerušení dodávky vstupních dat, vyprázdní se buffer během několika sekund. Velký buffer vyrovná OKAMŽITÝ problém s dodávkou dat, ale ani omylem už není schopen kompenzovat problém s častými výpadky nebo se situací, kdy je zdroj dat pomalejší než vypalovačka (čehož si ostatní palírny v testu skoro ani nevšimnou). Je to smutné, Yamaha odrovnala jednu z nejzajímavějších palíren testu – podle mého názoru BUDOU MUSET chlapíci z Yamahy dříve nebo později do svých vypalovaček podobnou technologii zamontovat. Prozatím platí, že Yamaha CRW2100E-VK je palírna s výkony, které nelze racionálně moc využít, a je na média trochu vybíravější než Plextor i Teac (odmítala mi přeformátovat jedno CD-RW Acer 4× a nenačetla světle modré vypalované noname médium, s nimiž ostatní testované mechaniky neměly problémy). Stojí přitom VÍCE než Teac – závěr si udělejte sami...

Orientační cena: kit 9 200 bez DPH.



Ricoh CDRW+DVD MP9120A-DP

Zápis 12×, přepis 10×, čtení 32×, čtení DVD 8×.
Software: Ahead Nero Burning Rom 5, Ahead InCD 1.6 Packet Writing, WinDVD 2000.
Zabezpečení zápisu: JustLink Write Safe Technology.

Věřím tomu, že se jednoho dne objeví mechaniky, které dovedou přehrávat CD/DVD a zapisovat CD-R/CD-RW/DVD-R/DVD-RW a pánbůhvícovšechno. Takovéto kombo mechaniky jsou konstrukčně o něco složitější než ty obyčejné, ale z hlediska uživatele mají nepopiratelné výhody, mezi něž patří třeba to, že zastanou práci hned několika zařízení, a přitom je můžete mít v tom nejmenším case, který najdete.

Dosud se konstrukce podobných kombozařízení moc nedařila a složenina byla horší než jednotlivé specializované mechaniky. Ricoh MP9120A-DP v tomto směru není příliš velkou výjimkou. Řekněme si to na rovinu – funguje. Dělá to, co má. Vypaluje CD-RW a čte DVD (byť je běžným způsobem region-locked a můžete si ho tedy pouze maximálně šestkrát přepnout). Problém je v tom, že ačkoliv pracuje, je zcela jasně vidět, že jako vypalovačka je trochu vzpurnější než Teac a Plextor (občas načítá pálená CD déle, občas má problém s identifikací CD-RW a nechce se mu mazat). Jako DVD rovněž funguje, ale také to má svoje blechy – z nejasných důvodů (patrně působených problémy se čtením) se přehrávání filmu nevysvětlitelně tu a tam na vteřinu až dvě zadrhne a pak pokračuje. Problém se objevuje nepravidelně, čtyřikrát danou sekvenci přehrajete plynule a pak hup – zásek. Mechanika navíc vydává dosti výrazný hluk, cosi mezi pištěním a hučením, což při sledování tišších sekvencí DVD filmu zcela zřetelně ruší. Počítačové DVD mechaniky jsou obecně o něco hlučnější než samostatné DVD komponenty, ale ve srovnání s Ricohem jsou to hotové myšky tichošlapky.

Technologie JustLink funguje perfektně a ve spolupráci s Nerem dokonce po vypálení CD vypíše, kolikrát došlo k jejímu využití proti podtečení bufferu (rekord jsem dosáhl asi 85 využití na jedno CD). Vypálená CD jsou perfektní, a i když jde o technologii pravděpodobně odlišnou než u BurnProofu (jak Plextor, tak Ricoh popisují své technologie kulantně a velmi obecně), považuji ji za srovnatelnou.

Problém Ricohu je v tom, že i když splňuje to, co o sobě tvrdí, není to úplně dokonalé. Navíc jde o mechaniku poměrně drahou, kde si rozmyslíte, zda si raději nekoupíte samostatně pořádnou palírnu a pořádný DVD-ROM. Tento Ricoh by měl být proveden buď kvalitněji a bez drobných mušek (a mít tak roli luxusního všeumědla), anebo by měl být levnější (a mít tak roli výhodného dříče).

Orientační cena: kit 11 700 bez DPH.

Suma palírnum

Výkony všech vypalovaček jsou podobné (rychlostní rozdíly se pohybují v jednotkách procent), takže jsou bezvýznamné. Důležitějším faktorem je cena a spolehlivost.

Při srovnání vynikl Teac 512EK a Plextor W1210A; v obou dvou případech jde o skvělé vypalovačky. Vzhledem k nižší ceně a lepším vlastnostem bych jako vítěznou palírnu označil bez debat Teac. Plextor je rovněž velmi solidní, bohužel ale dražší.

Ricoh je zvláštní zvíře. Věřím, že jednoho dne se objeví supermultimechaniky, které budou umět přečíst „vše, co je kulaté a má velikost CD", a taky na to dovedou zapsat data; to, že mechanika dokáže zastat práci tří nebo čtyř specializovaných mechanik, je nesporná výhoda a její cena může být menší než součet cen samostatných mechanik. Zatím je ale dost drahý a přitom nijak super nevyniká; svoji funkci plní, ale abych ho doporučil, musel by být buď levnější, anebo lépe fungovat.

Yamaha CRW2100 je smutný případ, který – jako v případě nejnovějších grafických karet 3dfx – demonstruje, jak to dopadá, když technologii nahradíte „brutálním výkonem". Dopadá to špatně; tuto Yamahu rozhodně doporučit nemohu. ☺

Michal „HWolf" Rybka

Mechaniky a testovací média Intenso zapůjčil Softcom.

3d bonbónky

Něco pro ty, co nemají rádi obyčejné věci.





Poslední dobou to na počítačovém trhu všechno vře, ceny létají nahoru a dolů a objevují se stále nové a nové věci. Vypadá to prostě na každoroční ježíškovský (spíš teda santaclausovský) blázinec, kdy se všichni snaží na poslední chvíli nacpat své nové produkty na vánoční trh a doufají, že zmatený zákazník nakonec stejně koupí cokoli, co mu přijde pod ruku, jen aby už měl ten proklatý dárek pro osobu XY z krku. Díky tomu se nám v redakci sešly tři staronové akcelerátory a každý má nějakou tu zvláštnůstku nebo zajímavost, která z něj dělá ojedinělou věc. Dohromady nemají nic moc společného – ani výkon, ani cenu, a tak jsou uvedené výsledky benchmarků spíš pro úplnost než pro nějaké vážnější srovnání. Ale dost už úvodu a hurá na samotné karty.

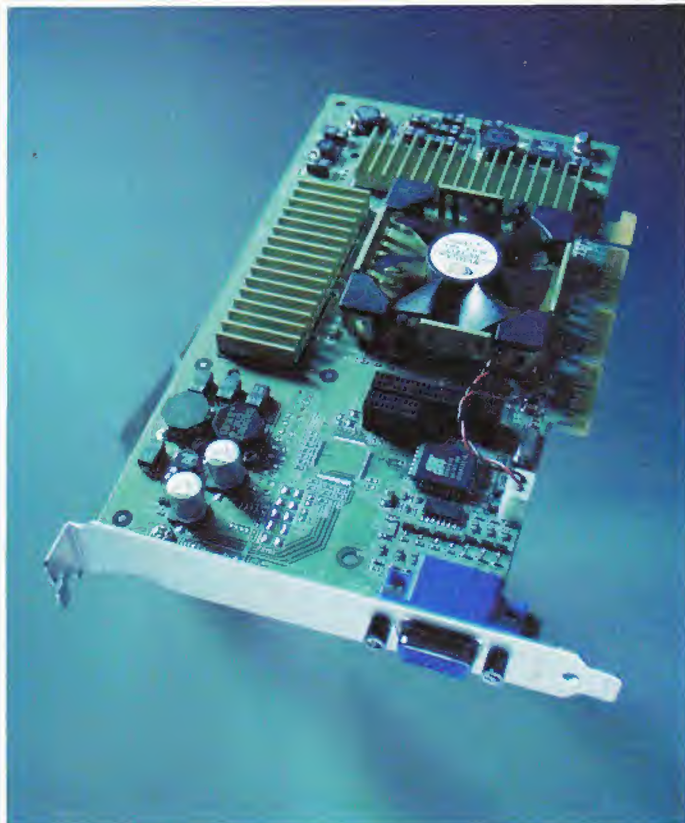


ATi All-In-Wonder Radeon

Zapůjčil ATi Technologies (www.atitech.com)
Cena přibližně 13 160 Kč (329$).
Ovladače v4.12.3056 + ATi TV v7.0

Série kombinovaných karet All-In-Wonder má u firmy ATi dlouhou tradici a nové verze se objevují zároveň s novými grafickými čipsety. A cože to vlastně je? Pro ty, co se s All-In-Wonder ještě nesetkali, je to kombinace klasické videokarty a televizního tuneru. Videočást v tomhle případě tvoří překvapivě nový čip Radeon, dříve to byly ještě Rage 128 a Rage Pro. Vylepšený je pouze výstup na monitor, standardně totiž na kartě najdete pouze digitální výstup na LCD monitor a klasický D-SUB je dodáván jako konverze. Televizní tuner se v podstatě moc nemění, oproti minulým verzím přibyl pouze stereo (nebo duální) zvuk. Vcelku smutná je pouze záležitost, že v ovladačích (jsou v dokonce v české mutaci) je pro Českou republiku nastavená norma Secam-D. U nás se samozřejmě už asi přes 10 let používá novější norma Pal-D, takže se na první pokus moc stanic nenaladilo. Je potřeba nastavit třeba Rumunsko, u kterého je norma kupodivu korektně Pal-D. Holt asi můžeme být vůbec rádi, že jsme v seznamu uvedeni, a vztek na to, že si musíme nastavovat zrovna Rumunsko, si můžete vybít v zuřivém spamování adres technické podpory ATi. Jinak výkon Radeonu není třeba ani moc zdůrazňovat, pouze bych chtěl pochválit kus práce, který programátoři odvedli u aplikace TV Tuneru. Zatím se mu totiž jako jedinému podařilo korektně naladit všech 16 televizních stanic, kterými nás oblažuje přes mikrovlny kabelová televize. Ke každé stanici se dá nastavit zvlášť spousty parametrů, jako je barevné podání, zvuk (mono, stereo či dual, a který dual) a heslo. Dále máte možnost nahrávání v zadanou hodinu a den, podobně jako u videa. Pouze ATi tomu honosně říká TV-on-demand. Zvolíte si, v jaké kvalitě bude video ukládané na disk, a rovnou se vám i ukáže, na kolik minut nebo hodin stačí kapacita disku. Vedle nahrávání z televize je možné samozřejmě ukládat video i z externího zdroje, karta je k tomu vybavena nepřeberným množstvím různých konverzí a převaděčů. Jediná věc, kterou v tuneru ještě postrádám, je manuální dolaďování jednotlivých kanálů. Ale to je spíš taková drobnost pro šťouraly, protože stanice jsou naladěné opravdu přesně. Ještě si ale dobře si vzpomínám na minulé verze tuneru, které prostě polovinu stanic nenašly a k ladění se musela použít speciální utilitka. A poslední vylepšení, které bych ještě očekával od All-In-Wonder příště, je dálkové ovládání, které dostanete ke každému přídavnému tuneru, pouze ATi se tomu zatím úspěšně vyhýbá.

Každopádně je All-In-Wonder vyladěnou kombinací výkonného grafického akcelerátoru a televizního tuneru. Cena je možná trochu vyšší než u kombinace samostatných karet, ale na druhou stranu máte jistotu, že to bude určitě šlapat. Navíc díky kombinaci grafické i televizní karty zabírá All-In-Wonder pouze jedno IRQ, kdežto normálně potřebuje každá z dvojice karet jedno.



Creative GeForce2 Ultra

Zapůjčil Actebis (www.actebis-sro.cz)
Cena je 25 070 Kč s daní
Ovladače Detonator v6.34

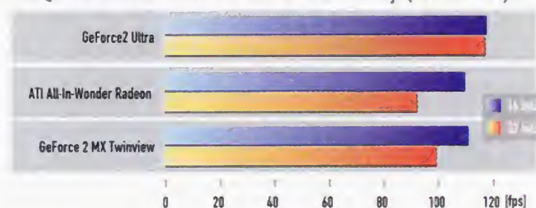
Karty GeForce2 GTS se už na našem trhu celkem ustálily, a dokonce začínají postupně i zlevňovat. Jejich špičkový výkon je sice nesporný, ale pořád tady existuje vrstva hráčů-mazánků nebo hráčů-zbohatlíků, kterým nestačí jenom špičkový výkon. Oni prostě musí mít ještě něco navíc, minimálně aby se mohli kochat závistivými pohledy svých přátel a kamarádů, až jim budou svůj zázrak předvádět. Neví, co dělat se svými lehce vydělanými zlaťáčky, a místo aby je radě věnovali na charitativní činnost nebo nám za ně do redakce koupili spoustu absintu, raději je vrazí do něčeho jedinečného.
3dfx kdysi slíbilo supervýkonné Voodoo5-6000, ovšem po dobře maskovaném „neúspěchu" nových Voodoo4 a 5 raději ze slepé uličky potichu vycouvalo. Technologii prodali firmě Quantum3D, která se zabývá výrobou podobných monstrozit pro pracovní stanice (a chystá výrobu karty hned s 8 VSA-100 čipy). nVidia sice žádnou super kartu neslibovala, ale nakonec přišla v rámci šestiměsíčního cyklu s částečně předělanou GeForce2 Ultra, asi nejvýkonnějším 3D akcelerátorem na dnešním (neprofesionálním) trhu.

První věc, která vás na GF2 Ultra okamžitě trkne, je množství a velikosti heatsinků. Obzvláště velikost chladiče na GPU je prakticky dvakrát větší než u jakékoliv jiné karty (až na pasivní chladiče na Voodoo3), a je na něm dokonce použitý značkový větráček přímo od nVidie. Další pasivní heatsinky jsou i na pamětech, kde jsou připevněné teplovodivou pastou. Takže pozor, kdybyste Ultru někdy brali do ruky, váží asi půl kila, což je na grafickou kartu celkem dost. Ono se ale není čemu divit. Jádro GPU totiž pracuje na frekvenci 250 MHz, tedy o 50 MHz víc než klasická GF2 GTS. Ta šla přetaktovat přibližně na 235 – 240 MHz a víc ani ťuk, kdežto Ultra běží rovnou na 250 MHz a bez větších problémů i na 280 MHz. Je to díky použité vylepšené 0,18-mikronové technologii, umožňující ještě vyšší frekvence (a ještě více čistoty a hebkosti...). Rychlejší 4ns DDR paměti pracují standardně na 460 MHz a přetaktovat jdou až na 500 MHz. Takže pokud těch pěkných 25 000,– korunek za Ultru dáte, můžete si být jisti, že 3D výkon vám bude ještě nějaký ten rok stačit.

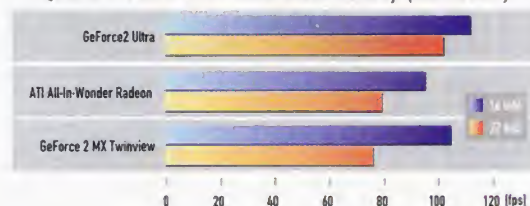
Tabulka vlastností jednotlivých karet

	ATi All-In-Wonder Radeon	Creative GeForce2 Ultra	Inno3D GeForce2 MX Twinview
Grafický čip	Rage6C	NV15	NV11
Rychlost	166 MHz	250 MHz	175 MHz
Renderovací pipelines	2	4	2
Paměti	128-bit DDR	128-bit DDR	128-bit SDR nebo 64-bit DDR
Velikost paměti	32 MB	64MB	32 MB
Rychlost paměti	366 MHz	460 MHz	166 MHz
Prostupnost paměti	5,9 GB/s	7,36 GB/s	2,7 GB/s
Technologie výroby	0,18 mikronů	0,18 mikronů	0,18 mikronů

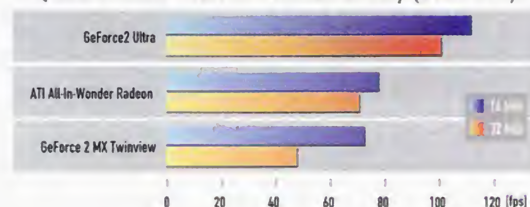
Quake 3 v3.20 640 × 480 max. detaily (demo001)



Quake 3 v3.20 800 × 600 max. detaily (demo001)



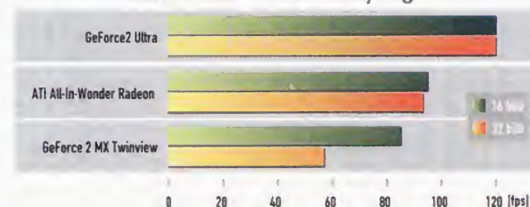
Quake 3 v3.20 1024 × 768 max. detaily (demo001)



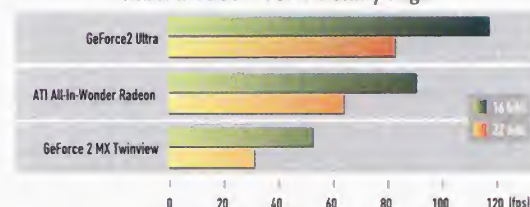
Quake 3 v3.20 1600 × 1200 max. detaily (demo001)



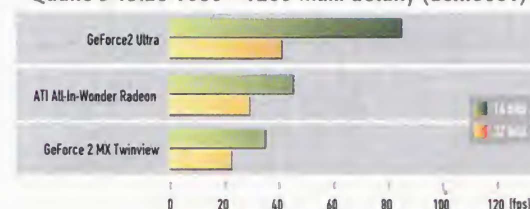
MDK 2 1024 × 768 detaily High

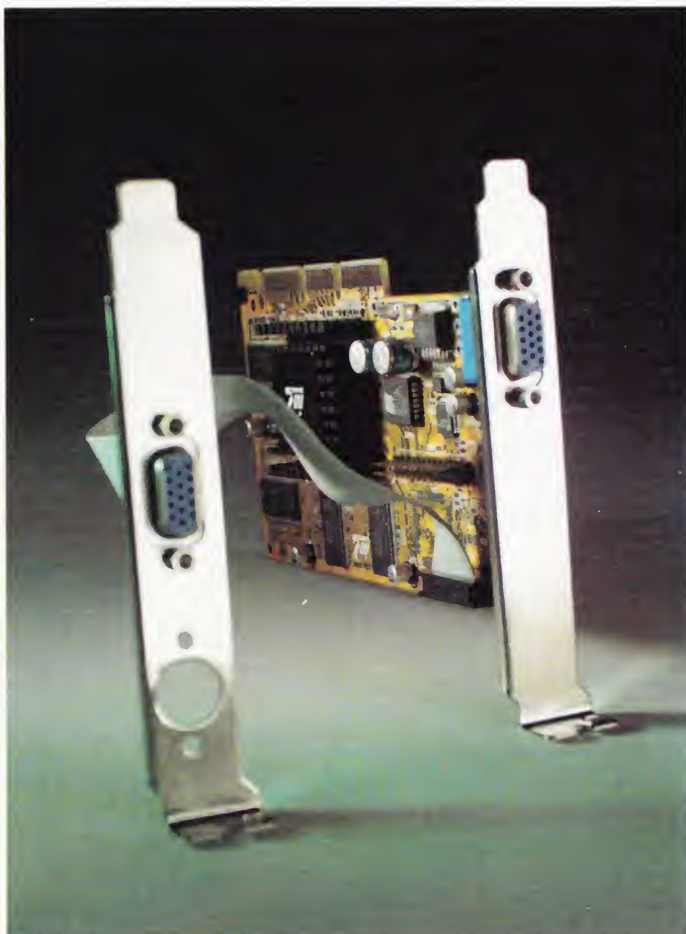


MDK 2 1280 × 1024 detaily High



Quake 3 v3.20 1600 × 1200 max. detaily (demo001)





Inno3D GeForce2 MX Twinview

Zapůjčil Levi International (www.levi.cz)
Cena je 6 385 Kč s daní
Ovladače Detonator v6.34

Další vychytávkou ze stáje nVidie je speciální verze GeForce2 MX upravená pro provoz se dvěma monitory. Technologie Twinview je prakticky identická jako Dualhead od Matroxů, ovšem GeForce2 MX je podstatně výkonnější než staré G400. Další výhodou Twinview je cena, protože levnější než GF2 MX je pouze Matrox G450 Dualhead s 16 MB paměti a výkonem ještě horším než mají G400. Pro Matrox už tedy mluví jenom jejich vychytané ovladače se spoustou nastavení parametrů obrazu, vhodné ale spíš do DTP než pro hráče. Ono je sice pravda, že dva monitory mnoho hráčů doma taky nemá, ale vždycky je dobré mít možnost si vybrat a nebýt monopolně nucen k jednomu (zastaralému) řešení. Jinak se GeForce2 MX s Twinview funkcí vůbec neliší od klasické GF2 MX, prostě je to takový bonbónek navíc.

Ještě poznámka k řešení, které zvolila firma Inno3D. Místo aby integrovala druhý výstup přímo na grafickou kartu, kde je dokonce v designu tištěného spoje onen výstup připravený, raději vyvedla konektor pro druhý monitor na další záslepku. Řešení poměrně nešťastné, protože videosignál je tak veden nestíněným plochým kabelem, stejným jako je třeba pro harddisky (samozřejmě poměrně užším). Je sice pravda, že druhý monitor většinou nemá až takové nároky na kvalitu obrazu, ale když už je druhý výstup připravený přímo na kartě, proč to dělat takhle nešťastně? Inu, asi kvůli penízkům...

Václav Vlček

rodina**chladičů** titanmajesty

Majestátní a luxusní zlaté chladiče

Milovníci přetaktovaných systémů si přejí nejen perfektní a dobře přetaktovatelné desky a perfektní a dobře přetaktovatelné procesory, jsou tu i další „komponenty snů", jako třeba 150 MHz paměti od Kingmaxů – a pochopitelně pořádné chlazení. „Maximální chlazení" nabízí systémy od Kryotechu, které fungují podobně jako lednička a dokážou stlačit teplotu procesoru pod bod mrazu. Taková řešení jsou drahá a technicky náročná (je například třeba zabránit vzniku námrazy na základní desce – a to nemíním jako vtip; je to technicky náročný problém). O něco méně náročné jsou chladiče založené na Peltiérově jevu a vodní chlazení, ale to je stále dost komplikované – je třeba zajistit, aby z vodního chladiče necrčela voda a je nutno dbát i na detaily na první pohled přehlédnutelné, například aby se na chladiči nekondenzovaly vodní páry...

Technickým složitostem je možné se vyhnout použitím POŘÁDNÉHO vzduchového chladiče, tedy značně konzervativnějšího typu chlazení. Mezi běžně prodávanými chladiči vyniká jedna značka – chladiče Titan. Jsou výkonné a velice tiché. Nejsou absolutně nejvýkonnější a jsou dosti drahé, ale dají se poměrně snadno sehnat a hlavně – vypadají velice dobře. Vypadají tak zatraceně dobře, že budete velice litovat, že nejsou vidět (protože jsou zavřené uvnitř skříně ☺).

Chladiče Titan u nás představují luxus, ale nejsou ze vzduchových chladičů nejlepší, to rozhodně ne. Z testů Anandtechu vyšel vítězně celoměděný Kanie Hedgehog jako nejvýkonnější (v ceně přibližně 50 USD) a Taisol CGK742092 jako tichý a zároveň velmi efektivní (v ceně přibližně 30 USD); Titany byly vyzdviženy jako „dobré a levné" (v ceně přibližně 17 USD, u nás jsou prodávány za přibližně 650 Kč s daní). Ovšem – zkus-

TTC-M1AB („Golden Orb")

Pro Pentia II a III do kmitočtu 1 GHz v provedení Slot 1 je určen chladič Titan Majesty TTC-M2AB. Váží téměř 300 gramů; při vyzařovaném výkonu 50 wattů roste jeho teplota na 55 °C nad úroveň okolí. Pro Slot A Athlon do 1 GHz je určen velmi podobný chladič s označením TTC-M4AB, což je vysoce výkonné zvíře, které dokáže vyzářit 50 wattů, aniž by jeho teplota vystoupila nad 20 °C nad úroveň okolí. „Athloní" verzi poznáte podle přídavných žeber po straně hlavního věnce.



TTC-M2AB – Klasika pro Sloty

Pro Pentia II a III do kmitočtu 1 GHz v provedení Slot 1 je určen chladič Titan Majesty TTC-M2AB. Váží téměř 300 gramů; při vyzařovaném výkonu 50 wattů roste jeho teplota na 55 °C nad úroveň okolí. Pro Slot A Athlon do 1 GHz je určen velmi podobný chladič s označením TTC-M4AB, což je vysoce výkonné zvíře, které dokáže vyzářit 50 wattů, aniž by jeho teplota vystoupila nad 20 °C nad úroveň okolí. „Athloní" verzi poznáte podle přídavných žeber po straně hlavního věnce.



TTC-M5AB („Chrome Orb")

Zde je „číslo jedna" pro Durony! Tento chladič představuje variantu „Golden Orbu" určenou pro Socket A Athlon / Duron do 1,2 GHz. Má jiné ukotvení než „Golden Orb", uzpůsobené speciálně pro Durony/Thunderbirdy, a také silnější ventilátor. Tento chladič má záměrně jinou barvu než „Golden Orb", aby ho bylo možné snadno odlišit, ale i když vypadá poněkud sociálněji, je ve skutečnosti o pár chlupů výkonnější než „Golden Orb". Při 50 vyzářených wattech roste jeho teplota pouze o 40 °C oproti okolí. Athlony/Durony totiž vyzařují více tepla než Celerony/Pentia III a navíc nemají zabudovanou ochranu proti přehřátí. Na základě svých experimentů s přetaktováváním Duronů mohu tento Titan jen a jen doporučit – myslím, že se v tomto případě investice circa 650 Kč do pořádného chlazení vyplatí.



te si Hedgehog sehnat, že. Titan Majesty „Chrome Orb" byl přitom o nějakých 6 °C horší než vítězný Kanie Hedgehog, což není tak hrozná krize. Tolik k výkonnosti Titanů. Ať si na ně fanatici reptají, jak chtějí, Titanům nelze upřít jedno – jsou MNOHEM lepší než nějaké ty noname chladiče pro Duron, které se válí všude po kvelbech a spojuje je to, že se při troše přetaktování rozpálí jako žehlička.

Kulaté, divné, hezké

Titany se liší od většiny levných chladičů svou konstrukcí. Vypadají jako válec tvořený základnou obalenou věncem žeber, uprostřed nichž je zanořený větráček. Toto uspořádání dovoluje velmi efektivní proudění vzduchu a logicky i velmi dobrou výměnu tepla, takže plocha žeber může být menší a díky nižším otáčkám větráčku může být chladič rovněž tišší. Kruhový půdorys chladiče si ale vybírá jisté oběti; většinou někde přesahuje plochu procesoru, přečnívá a kvůli tomu nelze Titany upevnit na všechny motherboardy. Před koupí si proto raději prohlédněte desku a změřte si, jak daleko od procesoru jsou jakékoliv komponenty, které vyčnívají nad úroveň procesoru v patici. Válec Titanů bývá rovněž poměrně vysoký, což může ve stísněnějších krabicích působit problémy. (Říkáme vždy, že si máte pořizovat raději o něco větší krabice? Říkáme. ☺)

I když jsou Titany zlaté, nejsou z mědi, ale z hliníku – barva je čistě na okrasu; měděný chladič této velikosti by se mnohem hůře vyráběl, byl by dražší a o dost těžší.

Co s nimi?

Titany nejsou určeny pro každého. Obyčejný smrtelník je nevyužije, ukrutný přetaktovávač shání pro změnu Peltiéra... Osobně za nejužitečnější považuji „Golden Orb" pro FCPGA Celerony/Pentia III, pak zcela určitě „Chrome Orb" pro Durony a – až tu budou – i Majesty Twins, které představují opravdu maximální chlazení nevyžadující nějaké kryoteší ukrutnosti. Pentium IV je zatím hudbou budoucnosti; chladiče pro Slot zase spíš minulostí (pokud se slotové procesory neupekly do tohoto okamžiku, patrně se neupekou ani v budoucnu). Majesty prcek se hodí podle mého názoru hlavně pro čipsety, na chlazení grafárny bych si raději sehnal něco speciálnějšího. Asi tak... ale s „Chrome Orbem" pro přetaktovaný Duron bych tedy rozhodně neváhal; tento procesor je přece jen mnohem teplejší než procesory od Intelu. Je tedy jistým paradoxem, že z rodiny zlatých chladičů Titan Majesty považuji za nejužitečnější... ten jediný, který zlatý není. ☺

Michal „HWolf" Rybka

Chladiče zapůjčil Softcom

Peltiérův efekt

Termoelektrický efekt, objevený v roce 1834 francouzským fyzikem Jeanem Peltiérem – pokud stejnosměrný proud prochází obvodem z různých vodivých materiálů, je teplo na jednom ze spojů pohlcováno a na druhém vyzařováno. Tento efekt se využívá pro vytvoření vysoce ekologické „tepelné pumpy", která využívá přímo elektřinu pro čerpání tepla z jednoho místa (např. povrch procesoru) a „pumpuje ho" do místa jiného (např. klasického hliníkového vzduchového chladiče). Pokud se obrátí polarita napájení Peltiérova chladiče, „pumpuje" teplo na druhou stranu.

TTC-MT1AB – Titanické dvojče

Mimo popsané „běžné" Titany existují i „dvojité", Titan Majesty Twins, určené pro Socket A Athlony do 1,5 GHz a pro Celeron/Pentium III do 1 GHz. Vypadají jako „Majesty položené na bok"; mají dva větráčky umístěné kolmo k rovině základní desky. Vynikají jak nízkou hlučností (méně než 25 dB), ale také vysokým výkonem – dokáží vyzářit 50 wattů, přičemž jejich teplota vzroste pouze 20 °C nad teplotu okolí. Je to prostě miláček pro overclockery, a to i pro ukrutné přidávače napětí ☻. Tyto chladiče zatím nejsou u nás běžně v prodeji.



TTC-M3AB – Obr pro Pentium IV

Chladič za nějakých 1500 korun musí být super. Musí být výkonný... a opravdu velký. Chladiče pro Pentium IV jsou navrženy opravdu velkoryse; tento „drobeček" je devět centimetrů vysoký a váží skoro půl kila. Na masivní hranaté základně stojí tlustý špalík hmoty a větrníček je teprve na něm. Vypadá nesmírně impresivně a na mou duši každý, kdo ho měl v ruce, o něm prohlásil, že by to bylo super těžítko na stůl do kanceláře. Ano, jako dekorativní předmět to nemá konkurenci... Tato bestie při 50 vyzářených wattech zvyšuje svoji teplotu o 30 °C vůči okolí; oficiálně je určena pro Pentia IV do 1,5 GHz (ale osobně se domnívám, že musí být mnohem lepší).



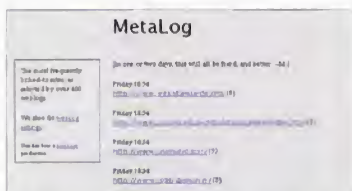
TTC-MV1AB – MiniTitan pro grafiky a čipsety

V případě, že se rozhodnete vrhnout se do chlazení grafických čipů (a případně do chlazení čipsetů, ovšem s jistou dávkou manuálních úprav), je zde pro tento účel jeden miniaturní Titan. Je poměrně široký (5 × 5 cm) a relativně dost vysoký (15 mm), takže podle mého názoru to rozhodně není čip pro široké nasazení; pokud si tuhle radost namontujete na grafickou kartu, budete muset nechat vedlejší PCI slot neobsazený, karta se tam nevejde. Chlazení čipsetů je s tímhle kolotočem neporovnatelně jednodušší než chlazení grafické karty, tam bych se doopravdy zaměřil spíš na něco ultraplochého... Vzhledem k drobným rozměrům se počítá s vyzařováním přibližně do 10 wattů, kdy teplota chladiče stoupne o 5 °C vůči okolí.



weblogy

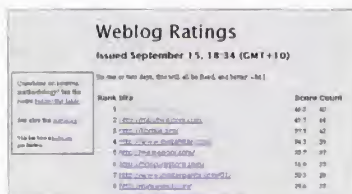
To nejzajímavější z internetu



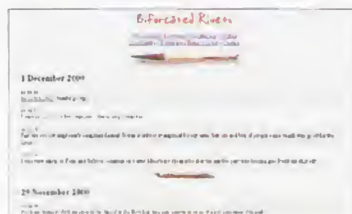
▲ Žádné komentáře, jen stránky. Metalog (beebo.org/metalog) je v tuto chvíli největším katalogem běžných weblogů.



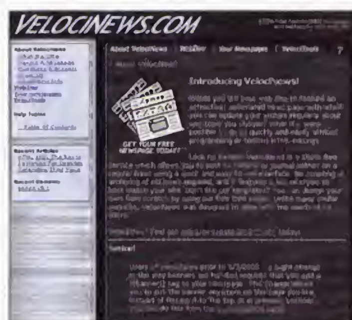
▲ Také máte velké množství oblíbených weblogů? The SubHonker Filter (www.dansanderson.com/shf/about.php3) vám řekne, který byl právě obnoven.



▲ Weblogy nabízejí odkazy i na weblogy ostatní, ale kdo se v nich má vyznat? Beebo (beebo.org/metalog/ratings) je praktická tabulka popularity jednotlivých weblogů.



▲ Bifurcated Rivets (catless.ncl.ac.uk/Lindsay/weblog/latest.html) je anglický zábavní weblog.



▲ Velocinews (www.velocinews.com) mohou být použity k vytvoření vlastního weblogu nebo jako okno pro zobrazování novinek na vaší stránce.

Všichni dnes ví, že internet mění svět. O internetu se dočtete v novinách a časopisech, slyšíte o něm v televizi. Internet má dnes dvě miliardy webových stránek a každý den přibývá přibližně sedm milionů dalších. Rok co rok se velikost internetu zdvojnásobuje. Google (www.google.com), jeden z nejlepších vyhledávacích serverů, registruje pouhou jednu miliardu webových stránek, tj. přibližně polovinu veškerého obsahu internetu. Jak se tedy v záplavě dalších a dalších internetových stránek orientovat? Kde nalézt odkazy na nejzajímavější místa? Internetové vyhledávače dokáží najít stránky odpovídacího tématu, ale nepomohou vám pátrat po stránkách skutečně zajímavých. Hledání zajímavých stránek je seriózní problém. Náhodné surfování by vás připravilo o velké množství času a pravděpodobně byste stejně nic nenašli. Částečné řešení však existuje – jsou jím weblogy.

Co je weblog

Myšlenka weblogu je velmi prostá. Jedná se o seznam odkazů, které jsou příležitostně opatřeny krátkým komentářem. Není to však obyčejná stránka s odkazy – výhodou weblogů je skutečnost, že jsou často obnovované. Tím mám na mysli skutečně ČASTO. Průměrný weblog (zkráceně též „blog") má nový obsah několikrát denně – kdykoli jeho autor narazí na něco zajímavého, o čem je přesvědčen, že je to hodno vaší pozornosti. Weblogy jsou živé a dynamické stránky, kde starý obsah rozhodně nenajdete, a jejich kvalita je podstatně vyšší než kvalita běžných stránek s odkazy. Rozhodně zde nejsou uvedeny žádné známé weby. Autor weblogu tráví mnoho času surfováním po internetu a hledáním zajímavých odkazů. Hlášení o nových stránkách však není ničím ojedinělým – vyhledávací servery nabízejí takové služby roky.

Stránku „What's New" najdete kupříkladu na serveru Yahoo! (dir.yahoo.com/new) nebo na serveru Netscape (home.netscape.com/netcenter/new.html). Vlastní stránku s weblogem mají i renomované britské noviny *The Guardian* (www.guardianunlimited.co.uk/weblog). Výhodou těchto weblogů je „regulérní" chování a zejména pravidelné obnovování obsahu. Komerční stránky bývají obnovovány jednou týdně – vždy ve stejnou dobu a vždy stejným počtem odkazů. Pokud jsou však weblogy něčím zajímavé, je to právě jejich osobní obsah. Řada odkazů je doplněna komentářem či glosou – jejich autoři píší o věcech, které je baví. Weblogy vypadají částečně jako on-line deníky, a pokud budete některou z těchto internetových stránek navštěvovat často, možná budete mít pocit, že autora znáte.

Vyberte si téma

Mnoho weblogů má téma, které je dáno zájmem jeho autora. Není příliš překvapivé, že je zde mnoho stránek, které se zabývají především technologiemi a internetem, jako Slashdot.org (www.slashdot.org), Geeknik.net (www.geeknik.net), Tomalak's Realm (www.tomalak.org) a další. Robot Wisdom (www.robotwisdom.com) Jorna Bargerse je soustředěn zejména na novinky, zatímco Larkfarm (www.larkfarm.com/weblog.asp) je zaměřen na vědu a historii. Pokud jde o zábavu, jedním z nejzajímavějších weblogů je Media-Mixer (www.media-mixer.com), který je orientován na legraci, hudbu, filmy a hry. Nebo je zde Pop Culture Junk Mail (www.popculturejunkmail.com). Největší rozkvět ovšem zažívají obecné stránky, jež jsou dělány internetovými profesionály a nabízejí vyšší kvalitu než stránky komerční.

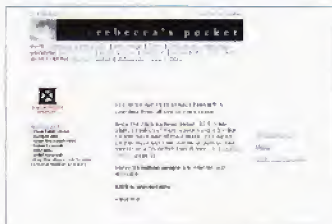
Mezi nejoblíbenější patří /usr/bin/girl, která má podtitul „dívka, prohlížeč a příliš mnoho volného času" (stormwerks.com/linked), Danelope (www.foreword.com/danelope.php) a vynikající Rebecca's Pocket (www.rebeccablood.net). Každý z autorů těchto stránek má vlastní zájmy, podle nichž vybírá odkazy – což vám nemusí vyhovovat. V takovém případě hledejte jiný weblog. Internetové stránky charakteru LinkWatcher (www.linkwatcher.com) a Weblogs (www.weblogs.com) monitorují rozsáhlý výběr weblogů a vypisují seznam stránek, které byly obnoveny v poslední hodině. Jednak je to způsob, jak najít web s čerstvými odkazy, a také můžete pátrat po dalších weblozích. Obě internetové stránky mají vlastní vyhledávání, takže lze hledat pouze určitá témata.

Udělej si sám

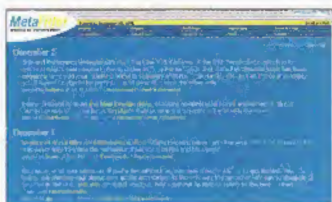
Weblogy jsou vytvářeny nejrůznějšími druhy lidí. Pokud trávíte čas prohledáváním internetu, proč si neudělat také vlastní weblog? Získáte možná řadu on-line přátel a ještě se o internetu něco dozvíte. Práce na weblogu vám rozhodně nepřinese velkou popularitu, ale řada spokojených návštěvníků se možná na vaši stránku bude vracet – průměrný weblog má 40 až 50 přístupů denně. Aplikaci není třeba složitě programovat – můžete použít nástroj, jako kupříkladu GrokSoup (www.groksoup.com), a vybudování vlastního weblogu nebude složitější než používání Notepadu – zvláštních schopností netřeba. Podobné nástroje se nacházejí na Pitas (www.pitas.com) či EditThisPage (editthispage.com), nicméně zkušenější autoři používají Blogger (www.blogger.com), kde ovšem potřebujete základní znalosti HTML. ◎

Mirek Zeman

10 největších weblogů



Rebecca's Pocket
www.rebeccablood.net
Co se ukrývá v Rebečině kapse? Spousta odkazů a zajímavých komentářů, ale také portál s důležitými stránkami a krátké filmové a video renceze. Návštěva rozhodně doporučena.



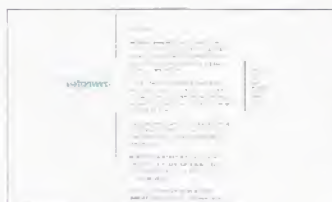
Metafilter
www.metafilter.com
Na tvorbě Metafilteru se může podílet v zásadě každý. Najdete zde především zajímavá diskuzní fóra a pravidelně přibližně dvacet nových odkazů denně.



/usr/bin/girl
www.stormwerks.com/linked
Stránka /usr/bin/girl je obnovována několikrát denně a obsahuje vynikající sbírku odkazů, které jsou doplněny komentáři z pera autorky weblogu, Zannah.



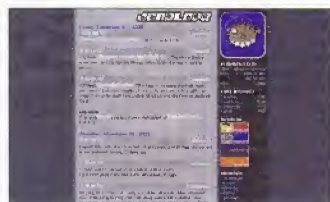
blog
blog.org
Weblog Davida Brakea je literárně pojatý, inteligentní a zajímavý – jaký byste čekali od člověka, který na internet píše řadu let. Stránka má mj. nejkratší URL.



Eatonweb
www.eatonweb.com
Weblog Brigitte Eatonové je zde pouze krátkou dobu, ale již nyní vyniká především dobrým designem, zajímavou směsí odkazů a největším seznamem weblogů.



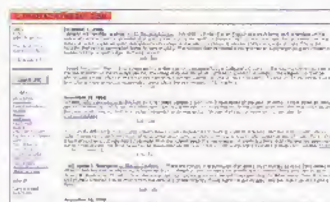
Larkfarm
www.larkfarm.com
Larkfarm je specializován zejména na vědu a historické stránky – nemusíte se však bát. Obsah tohoto weblogu je více zábavný než technický.



Danelope
www.foreword.com/danelope.php
Danelope, který stejně jako Zannah z usr/bin/girl patří do skupiny Stormwerks, má na svém webu zejména odkazy doplněné zábavnými poznámkami.



kitschbitch
www.kitschbitch.com
Ne všechny weblogy jsou zaměřeny na to, aby vás neustále posílaly na další a další stránky. Předmětem zájmu Katy Lindemannové jsou především vtipy.



Linkmachinego
www.timemachinego.com/linkmachinego
Na internetu existuje řada stránek, které se zabývají především zpravodajstvím. Weblog Linkmachinego se soustřeďuje na nejdůležitější události dne.



Vavatch Orbital
www.vavatch.co.uk
Vavatch Orbital Adriana Hose je více on-line deník nežli seznam odkazů. Zkuste, nebudete zklamáni – je to zajímavé čtení.

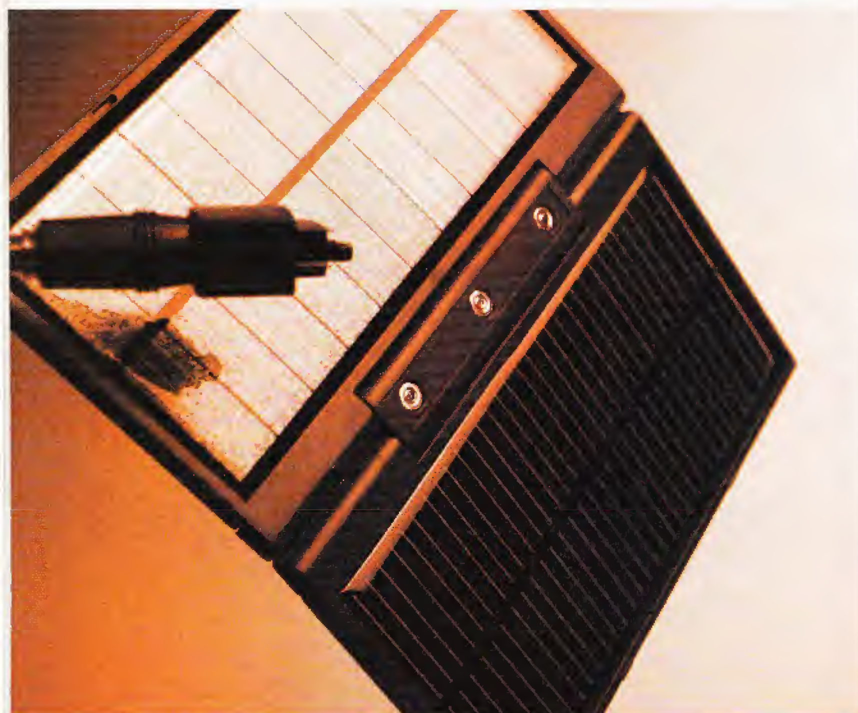
intel play qx3 computer microscope



Pokud jste někdy v životě uvažovali, jak opravdu vypadá taková utržená muší nožička nebo křidélko, firma Intel vám to může ukázat na vlastní oči. Stačí opravdu málo, jenom počítač s USB portem a nová hračka zvaná **QX3 Computer Microscope** – plastové udělátko, které sice má ke klasickému mikroskopu hodně daleko, ale na hraní je celkem dostačující. Nabízí tři módy zvětšení 10×, 60× a 200×, díky čemuž si můžete podrobně prohlédnout každý chlup. Na pořádné zaostření sice můžete zapomenout a raději si nachystejte baterku, abyste pomohli nevýkonnému osvětlení mikroskopu, ale jako hračka pro děti i dospělé je to celkem zajímavý nápad. Přibalené najdete i nějaké ty vzorky, aby bylo na co se koukat bez nutnosti likvidace živých tvorů.

zapůjčil KM Elba
cena 4754 Kč bez DPH

jw-3011 portable solar charger



Jak zajistit šťávu své magické mobilní krabičce i tam, kde není kam zastrčit napájecí kablík? Možností je víc. Buď si pořídíte univerzální nabíječku podporující většinu exotických napětí rozšířených po světě, a to včetně ohromující spousty nejrůznějších konverzí na zástrčky, které jsou po světě rozšířené, anebo to uděláte elegantně a pořídíte si **solární nabíječku**™. Je to taková malá elegantní placička, která vypadá jako nějaký exotický diář. Teprve po otevření přijde překvápko, uvnitř jsou totiž sexy solární články, jaké najdete třeba na křídlech satelitů. Pomocí kablíku to celé připojíte k mobilnímu telefonu, položíte na příhodně osvětlené místo a nasáváte energii z fotonů. Samozřejmě je potřeba mít slušný zdroj světla, nejlépe sluníčko nekryté mraky nebo nějakou tu lampičku. V případě lampičky je sice přeměna světelné energie na elektrickou celkem ztrátová, ale svůj účel to splní. A ostatně můžete použít cizí lampičku. Tak se příště už nebojte brát si mobil i do těch nejexotičtějších krajin, **solární nabíječka**™ vám zajistí neustále nabité baterie...

zapůjčil Levi International (www.levi.cz)
cena přibližně 2500 Kč s daní

Enya - A Day Without Rain
Když tahle deska vznikala, prý neustále pršelo. A když byla dokončena, přestalo pršet, odtud pochází onen patetický název. Jinak jde o typickou Enyiu, možná bych dal jedno velké plus, je to návrat ke klasickému soundu a potěší všechny příznivce této skladatelky a vokalistky, kteří měli rádi její starší nahrávky. Rozhodně však nečekejte nic nového, a pokud chcete skutečně nějakou kvalitu, raději si pusťte staré Clannad, kde snad nějaká ta atmosféra po Keltech ještě zůstala.



Add N To (X)
Brutální zábava a ještě šílenější deska. Taková může být nahrávka, která vznikla na starých klávesových nástrojích. Evokuje sice současné dění na taneční scéně, pubescenti však tuto nahrávku nepochopí. Z alba je výrazný hit Plug In Me a zvuk staříčkých moogů je rozpoznatelný snad úplně všude. Vřele doporučuji a nejen proto, že kapela s roztomilou vokalistkou nyní komponuje hudbu k pornofilmům.



Roni Size Reprazent – In the Mode
Nová deska Roniho Size je samozřejmě, jak také jinak, opět výrazná, originální a především pak skvělá. Jeho break beat a elektronické koláže naprosto šílených zvuků jsou o to emotivnější, o co je v nahrávce více hlasů. Nechápete? Já jsem také nechápal, ale Size se na své



MARILYN MANSON – HOLY WOOD (IN THE SHADOW OF THE VALEY OF DEATH)

11. 2. 2001 PAEGAS ARÉNA, PRAHA VÝSTAVIŠTĚ



Když se na začátku devadesátých let vyhoupl na vrchol hitparád Trent Reznor s Nine Inch Nails, bylo jasné, že tvrdá elektronická hudba dostala novou razanci. Samply a elektronicko-industriální ruchy se smísily s prvky rock and rollu a možná i díky tomu tahle kapela přežila až dodnes. V té době se kolem Nine Inch Nails motal chlapík hodně divného vzezření, který si posléze založil vlastní kapelu. Marilyn Manson, jak každý fanoušek velmi dobře ví, ve svém pseudonymu spojuje snad vše, o čem dnešní svět showbyznysu je a asi také bude. Zkombinovat sexuální symbol Marilyn Monroe s vizemi sektáře a vraha Charlese Mansona, to chce na prudérní Ameriku hodně odvahy. Marilyn Manson se pohybuje také ve světě elektronické hudby, stojí však na jejím okraji a spíše se snaží hledat v již dávno probádaných končinách, více proto využívá elektrické kytary. A pak – image kapely ve videoklipech a na koncertech je především o show a o divadle. Manson i z těchto důvodů bývá přirovnáván ke Kiss, s nimiž má možná společného mnohem více než s tvrdými a intelektuálními Nine Inch Nails. Holy Wood je tak další z řady jeho vizí o světě, Bohu, nenávisti a smrti, která je však do značné míry podpořena vizuálním zpracováním, které se projevuje např. v nových videoklipech. Ty si berou za cíl jedinou věc, pořádně šokovat.

Nové album je tentokrát mnohem tvrdší, elektrické kytary a samply mohou evokovat Marilyn Mansona více jako metalového interpreta. Nebojí se však do většiny skladeb opět naprosto nesmlouvavě nasadit industriální ruchy. Pochybuji o tom, že jde o původní zvuky, jsou spíše z různých pásek a nahrávek a vše je prohnáno samplery. Nahrávka neobsahuje žádnou vyloženě špatnou písničku, přesto jde však o nahrávku, která otevře svoji náruč až při druhém poslechu. Pak teprve posluchač pozná, že tvrzení o 95 procentech image a 5 procentech hudby není pravdivé. Manson je přesvědčený, že Holy Wood by mělo u fanoušků evokovat White Album od The Beatles. I když na rozdíl od předchozí desky je Holy Wood svým způsobem novodobou úlitbou klasickému rock and rollu, nelze to snadno rozpoznat. Je totiž obtížné ve všech těch různě se překrývajících melodiích a hluku poznat nějaký skutečně dominující prvek, který nás vede od první písničky Godeatgod až po závěrečnou Count To Six And Die. Přesto tam cosi takového je, můžeme za to považovat třeba onen až metalový zvuk všech skladeb.



Důležitou součástí hudby Marilyn Mansona je její živé provedení. Teprve ve spojení s určitými divadelními prvky se ze skladby stává skutečný nástroj na ovládání mas. Tím mám na mysli proslulou hororovou show, šílené zpěvákovy převleky a světelné efekty, kterými Manson všechny své koncerty obohacuje. Marilyn Manson se vám může líbit, také ho můžete nenávidět. Je však nade vše jasné, že jde o jednu z nejvýraznějších osobností americké popmusic devadesátých let. Zda je to jen díky image a určité gloriole, kterou kolem sebe vytvořil, to nechávám na vás.

Karel Drda

Soutěž

Soutěže na této stránce se staly již pravidlem, tentokrát tři z vás, kteří správně odpovědí na následující otázku, vyhrají 3 kompaktní disky s nahrávkou Holy Wood a 3 vstupenky na koncert, který se uskuteční 11. února 2001 v pražské Paegas Aréně.

Jaké je pravé jméno Marilyn Mansona?

Odpovědi pošlete na adresu redakce Vogel Publishing, Sokolovská 73, Praha 8, 180 00, nebo elektronicky na soutez.level@vogel.cz.

CHARLIEHO ANDÍLCI



V poslední době je mi ze všech těch remake filmů dost zle od žaludku a mnohdy si říkám, že je docela fajn žít v nevědomosti. Charlieho andílci vznikli podle amerického seriálu ze sedmdesátých let, který, pokud mne paměť neklame, u nás ani nikdy neběžel. Přesto jsem z filmu neodcházel nijak naštvaný, oddychová komedie plná akce a občas i vtipného dialogu, to je přesně lék na chmurné počasí v téhle zemi.

V roli tří přitažlivých agentek se objevují Drew Barrymorre, Cameron Diaz a Lucy Liu, a to proto, aby zachránily jistého pana Knoxe, podnikatele, který byl unesen přímo ze své kanceláře nějaké tip top společnosti. V ohrožení není samozřejmě jen dotyčný miliardář, ale i životy obyčejných smrtelníků. O čem jsou Charlieho andílci? Přesně řečeno – vůbec o ničem! Akce, skeče a v roli neohrožených bojovnic přitažlivé ženy, které by ve skutečnosti nedokázaly ani polovinu toho, co ve filmu předvádějí. O tomhle však film není. Je to právě jen o odreagování se a pro muže pak o alespoň malé naději, že z agentek v hábitech uvidí i něco víc.

Do filmu byl pak obsazen i Bill Murray, šéf tajné služby (nebo organizace, bůhví, co to vlastně bylo), který svým nezaměnitelným výrazem ve tváři hraje již více než dvacet let a pořád mu to sedne. Byl jsem překvapen poměrně dobře sestříhanými scénami bojového umění a akčnost Cameron Diaz a dalších div vypadala docela realisticky. Kdesi jsem četl, že mezi hlavními protagonistkami Diaz a Barrymore vypukla hádka, kdo bude jako první uveden v titulcích. Já osobně bych tam klidně šoupnul Lucy Liu, která by fakt mohla hrát víc svlečená, anebo Murraye (ten by se nemusel svlékat vůbec).

Karel Drda

CHARLIEHO ANDÍLCI
HRAJÍ Bill Murray, Cameron Diaz, Lucy Liu
DÉLKA 92 min.
REŽIE McG

novince spojil s lidmi, kteří se pohybovali – a někteří stále pohybují – ve Wu tang clanu. Je to skutečný nářez a má to hodně důrazný náboj. Ani bych se nedivil, kdyby se tahle deska stala jasnou módní záležitostí. Stahujte nebo kupujte, tohle v rádiu nikdy neuslyšíte.

Simply Red - It's Only Love

Mike Hucknall dostal kdysi Britt Award za nejlepší popové album, několikrát částečně změnil styl, ale vždycky zůstal svůj. Pokud vás neuráží poslouchat jasný a přímočarý pop, a navíc od tohoto zrzavého zpěváka, pořiďte si výběr jeho největších hitů. Načasování je namístě, blíží se vánoční svátky. Proto také všem těm kompilacím dáváme prostor jen v tak malé míře. Vykalkulovanost je jasná! Takže stručně a krátce: Say You Love, The Air That I Breathe, You_ve Got It, For Your Babibes, Thank You a další a další hity, kterých má Simply Red celou řadu.

Smith and Mighty – Bass is maternal



Německý label K7 je skutečným bonbónkem pro milovníky všech party a kvalitního techna. Samozřejmě technem rozumím spíš globálně taneční hudbu jako takovou, protože záběr tohoto labelu je neuvěřitelný. Smith and Mighty je příjemným DJským setem a záběrem jde někam do drum and bassu. Pokud jste se nahrávkami tohoto labelu ještě nesetkali, rychle to napravte.

Stereo Mc's DJ Kicks

Stereo Mc's spolu s dalšími kapelami postavili taneční hudbu na nohy. Tahle kapela je stále na vý-

FAT BOY SLIM – HALFWAY BETWEEN THE GUTTER AND THE STARS



Novému albu Fat Boye Slima předcházela celá řada dohadů a fám. Především se ptali samotní příznivci – může být Halfway Between The Gutter And The Stars ještě lepší než předchozí nahrávka? Odpověď je již jasná, může. Při prvním poslechu se můžou objevit určité rozpaky, to když posluchač zjistí, že hit Sunset (Bird Of Prey) je úplně odlišný od ostatních skladeb. Fat Boy Slim je jednoznačně nejvýraznější postavou britské taneční scény. Jeho nové album je pak dalším stavebním kamenem jejího vývoje. Už nejde jen o mixovanou hudbu určenou pro party, ale o další vývojový stupínek samotného rock and rollu. V nahrávce se střídají ambientní plochy, typické rytmické a zelektronizované zvuky, vysamplované kytary a pak jedna z nejdůležitějších věcí – fantasticky přesamplované vokály. Nejvíce se toho asi namluvilo o skladbě Sunset (Bird Of Prey), kde Fat Boy Slim použil vysamplovaný vokál Jima Morrisona. I když jsem zaslechl cosi o kalkulu jasného úspěchu, skladba samotná pro mne vyznívá spíše jako pocta. Ambientní tóny a fantastická melodika je podkreslena jeho hlasem a písničku snad ze všeho nejvíc umocňuje videoklip, který bohužel na albu nenaleznete. Pokud si navyknete na určitý výrazový jazyk, s nímž s vámi začne Fat Boy Slim hned od počátku komunikovat, příliš se na něj nevažte, protože přijde několik zvratů a vy je budete muset ustát. Ve skladbě Ya Mama se jako dominantní objevují elektrické kytary, písnička samotná je pak zběsilým punkrockem s notnou dávkou hiphopové rytmiky. Šílené? Asi ano, ale funguje to na celých sto procent. Jedenáct skladeb, které Fat Boy Slim na svoji novou nahrávku vrazil, přesně charakterizuje univerzálnost tohoto umělce, jenž si rozhodně nezaslouží být spojován jen taneční scénou. Jak jsem řekl již na začátku, jeho nová deska je spíš velkým rock and rollovým třeskem. Jediným negativním bodem, který mi doslova vyrazil dech, byla volba Macy Gray jako hostující vokalistky ve skladbách Love Life a Demons. Tahle zpěvačka ve mně vyvolává pálení žáhy a dodnes jsem jí nepřišel na chuť. Závěrečné resumé však jednoznačně vyznívá ve prospěch Fat Boye Slima, skvělé album!

Karel Drda

RACHID TAHA – MADE IN MEDINA

Nedávný koncert Rachida Tahy v pražské Akropoli byl svým způsobem dost zásadní událostí. Přítomní měli možnost přesvědčit se, že taneční hudba pronikla do žánrů, kde by to člověk vlastně vůbec nečekal. Taha je francouzský hudebník alžírské národnosti (pokud mne mé zdroje nepletou) a ve svých nahrávkách naprosto úžasným způsobem kombinuje prvky folklóru, popu, rocku a v poslední době pracuje i se samplery a rytmikou taneční elektronické scény. Není to klasický house a ani rave. Nenásilnou formou je však jeho world music ovlivněna klubovou scénou do takové míry, že pokud by Taha vystoupil s kapelou na nějaké taneční party, nikomu by to asi vůbec nepřipadalo divné. Jeho nové album Made In Medina patří k jasným perlám konce tohoto roku. V době, kdy většina tanečních nahrávek zní pořád stejně, je tohle naprostá pecka. Nejde jen o naprostou odlišnost, ale také o originalitu, kdy se v hudebních vlivech spojuje něco, co je na první poslech naprosto nespojitelné. Hned třetí Medina se nese v duchu rave music z první poloviny devadesátých let. Jenže většina zvuků a nástrojů je nahrána živě a onu taneční rytmiku neudává žádný sequencer nebo automat, ale ohromné množství bubínků a bubnů. Rachid Taha navíc nezpívá anglicky, což by mohlo působit jako nepřekonatelný problém v distribuci nahrávky do světa, kde je tato řeč jasným komunikačním prvkem pop music. Zpívá svým národním jazykem, a to prosím skvěle. Dle mého názoru je Made In Medina jednoznačně nejlepší nahrávkou z oblasti world music v letošním roce, a to i proto, že působí nenuceně a přináší naprosto nový pohled na styl, kde jsou již dávno karty rozdány.

Nahrávka vznikala mezi New Orleans, Paříží a Londýnem. I z toho je jasné, že se Taha nechal ovlivňovat různými styly a zaškatulkovat jeho Made In Medina je velmi těžké. Je nabitá neuvěřitelně pozitivní energií, a pokud se autor nechal ovlivnit prostředím vzniku desky, nechte se vy výrazně ovlivnit její atmosférou. Rozhodně neuděláte chybu. I když budete mít pocit, že posloucháte něco exotického, za chvíli zjistíte, že je vám to vlastně velmi blízké a důvěrně známé.

Karel Drda



PODFU(C)K



Bavit se o novém filmu Guy Ritchieho Snatch je asi dost zbytečné. Přiznám se, že snímek mi v době novinářských projekcí unikl a je již několik dní v kinech. Přesto nepsat o něm, to bych považoval za dost velký prohřešek. Nebudu se příliš věnovat ději a zaměřím pozornost na soundtrack, který je skutečnou perlou. Co se stane, když se zaplete turecký boxerský promotér bez licence a narazí na skutečné profesionály, tak by se dal velmi stručně charakterizovat příběh plný fantastických a samozřejmě mnohdy i absurdních zvratů. Podfu(c)k je volným pokračováním snímku Sbal prachy a vypadni, rozhodně však ti, co jej neviděli, nebudou mít pocit, že jim něco uniklo. Možná jedině výtečná komedie. A tou je tento film také. Guy Ritchie jasně dokazuje, že anglické filmy mohou směle konkurovat hollywoodské produkci a navíc ji předčí svojí nenuceností a nevykalkulovaným dějem, který musí přitáhnout do kin miliony diváků. Guy Ritchie natočil film, který byl některými anglickými recenzenty zařazen do kategorie filmů _ la Trainspotting, ale to je od samého začátku totální nesmysl. Kšeftíky a zločinci, kteří ve svém nekalém řemesle nadělají víc chyb než užitku, to je i zde hlavní motiv celého příběhu. Za zmínku stojí Brad Pitt v roli Mickey O_Neila. Tento americký idol stále častěji dokazuje, že je skvělým hercem a že je na stránky dívčích časopisů řazen jaksi navíc. Soundtrack k filmu je pak jen excelentním završením dokonalosti celého díla. Při samotném poslechu může působit poněkud zvrácené a zmateně. Jednotlivé skladby však do děje perfektně zapadají a mnohdy podtrhují absurdnost a nesmyslnost konání hlavních hrdinů. Tak jmenujme jen namátkou: The Stranglers, The Herbaliser, Massive Attack, Oasis, Piano Smith And The Clowns, Madonna a další. Ve filmu střídají styly klasického rock and rollu, blues, současná taneční scéna, funky a disko. Prostě pořádný guláš, kterému porozumíte jen tehdy, když na film zajdete. A jedna historka na závěr. Když se Ritchie (mimo jiné přítel Madonny) rozhodl do filmu vrazit písničku Lucky Star od své budoucí ženy, myslel si, že by to mohlo být grátis. Vždyť je to jaksi v rodině. Omyl, hned na něj skočili její právníci a práva musel zaplatit.

Karel Drda

U2 – ALL THAT YOU CAN'T LEAVE BEHIND



Vzpomínám si, že to byla úplně zbytečná deska. Působila křečovitě, jako když se někdo snaží naskočit do rozjetého vlaku. Lhal bych, kdybych řekl, že se mi písničky z té nahrávky nelíbily. U2 tehdy vycítili, že devadesátá léta jsou především o taneční hudbě, a snažili se reagovat po svém. Mám na mysli album Pop, které nebylo špatné, ale dodnes ho prostě považuji za zbytečné. Očekával jsem všechno možné, ale že první reakce, kterou na novou desku All That You Can_t Leave Behind uslyším, bude: „To zní jako Joshua Tree!", to mne ve snu nenapadlo. Irská kapela opustila všechny ty zvláštní progresivní polohy, kterými nás zásobovala vlastně od Achtung Baby, techniku opět zastínil ryzí kumšt. Po prvním poslechu jsem nabyl dojmu, že jde o nahrávku typicky písničkovou, a i když nezaměnitelný zvuk Edgeho kytary občas ustupuje do pozadí melodických ploch, je to pro všechny staré příznivce U2 velký návrat ke klasickému zvuku. Jediná výhrada směřovala k samotným skladbám, čekal jsem více jasných hitů. Úvodní Beautiful Day hrají v největších rotacích všechny satelitní kanály počínaje všemi mutacemi MTV, MCM a konče zoufalým Onyxem. Ostatní písničky na mne však tak výrazně nepromlouvaly. K nahrávce jsem se vrátil asi za dva dny a opět si ji poslechl, v klidu. Ohromná duševní energie a klid, naprostá pohoda a zároveň velká zkušenost opravdu upřímných umělců, taková je tedy nová nahrávka U2. Posléze se přede mnou rozevřela pomyslná hitovost ostatních skladeb. Celá deska je jasná a přímočará, zároveň si však říká o trochu pozornosti. Vždyť taková Elevation (úvodní kytarový riff vzdáleně připomíná Numb) je jasným hitem číslo dvě. A co třeba Walk On, která začíná ve velmi klidném tempu, Bono graduje typicky v refrénu, od toho okamžiku se skladba nese skutečně ve stylu, který připomíná Joshuu Tree pro nové milénium. Kapela měla svůj vrchol právě na této nahrávce, je to dnes již kultovní záležitost. Přesto bych řekl, že novinka má oproti předchozí desce mnohem větší právo si říkat pop (i když název měl tehdy asociovat i popkulturu jako takovou). Skvělá šance a příležitost pro ty, kdo na U2 po předchozí desce zanevřeli.

Karel Drda



sluní a bývá také velmi často na různých parties mixována z vinylů. Album obsahuje snad všechny výrazné hity téhle kapely, pouze s jednou malou úpravou. Všechny písničky jsou míchány z gramofonů, a to DJ Kicksem. Tohle je další bonbónek od K7. Má to náboj a hlavně uslyšíte hity osmdesátých let v poněkud jiné úpravě.

Texas – The Greatest Hits



Pop ve své nejčiřejší podobě, tak, jak jej umí hrát snad jen v Anglii. Texas se dostali na výsluní až svojí předposlední deskou, předtím však za sebou měli několik úspěšných nahrávek v Anglii. Výběr je další z nabídek vánočního trhu a docela uspokojí každého, kdo chce slyšet jen to nejlepší a nesháněl starší desky. Proč ne? Hlas Spiteriové je dle mého mínění skutečně úžasný a zároveň dost civilní na to, aby nikoho neděsil.

Ice T – Greatest Hits: The Evidence

A další výběr, který tentokrát potěší příznivce klasického hip hopu. I když je Ice T obviňován a zatracován za to, jak razantně přeběhl ke komerčnímu pojetí tohoto stylu, patří podle mého mínění stále k jasným špičkám, a kolik hitů tenhle chlapík měl, to dokazuje právě tento výběr. Kompilace obsahuje na sedmnáct největších hitů nejen ze sólové tvorby, ale i z dob, kdy Ice T hrál metal hip hop. Rozhodně úžasná a přínosná věcička.



devilmaycry

Capcom



Společnost Capcom se pustila do práce na nové akci s pracovním názvem Devil May Cry, která svým pojetím a zaměřením vychází z populární série Resident Evil. Na vývoji se podílí tzv. Biohazard Team – 4th Development Division, zastoupená výkonným producentem Shinjim Mikamim a režisérem Hidekim Kamiyou, která stála u zrodu již zmíněného Resident Evila. Ve hře budete ovládat charakter jménem Dante, což je napůl člověk a napůl démon, a protože Dante kromě střelných zbraní ovládá také kouzelný meč, mělo by jít o kombinaci střílení a soubojů muže proti muži Podle scénáře příběhu je Dantovo démonické já odpovědné za vznik zla, které dokáže zničit pouze Dante sám. Coby hráč se musíte podílet na vyšetřování nejrůznějších nadpřirozených úkazů, mezi něž patří kupříkladu poltergeistři nebo posedlost démony. Nit příběhu vás postupně zavede na stopu více než dva tisíce let staré pomsty. Zdá se, že Devil May Cry bude akčně zaměřen o něco více, než byla celá série Resident Evil, nicméně ze svého předchůdce bude nadále těžit především zpracováním a vývojem příběhu. V Japonsku bude hra vydána počátkem roku 2001. Ve Spojených státech a v Evropě se dočkáme nejspíše o příštích Vánocích.





shadowofmemories

Konami





Pozornost herních časopisů v současné době zaměstnává především pokračování hry Metal Gear Solid vývojáře Hidea Kojimy, na ostatní projekty Konami proto nezbývá příliš prostoru. Hra Shadow of Memories je však ve světě konzolí rovněž výjimečná. Příběh začíná v okamžiku, kdy je váš charakter Eike Kusch brutálně zavražděn neznámým útočníkem. Působením nadpřirozených sil však nezemřete, ale jste přeneseni časovou smyčkou do minulosti, kde máte za úkol zabránit vlastní vraždě. Při cestě jednotlivými časovými periodami se setkáváte se svými předky a pomalu odhalujete spiknutí, jehož výsledkem byla vaše smrt. Postupně se podíváte do let 1980, 1900 a 1500. Každé improvizované setkání s rodinnými příslušníky může změnit budoucnost a také chování vaší rodiny v následujících časových údobích – ve skutečnosti má na budoucnost vliv doslova každý váš krok. Shadow of Memories bude dílem puzzle, dílem mystérium a dílem temná adventure. Vždy si budete muset dávat pozor, co říkáte a co děláte. Situace se navíc bude komplikovat nutností přenášet napříč časovými úseky nejrůznější předměty. Shadow of Memories by se měla objevit na trhu v první polovině roku 2001.

Konzole, nebo počítač

Podle rozhodnutí Evropské komise má být konzole PS2 do Evropy dovážena se clem ve výši 2,2 %, protože PS2 není počítač, ale videoherní zařízení. Sony se rozhodla, že se bude s Evropskou komisí soudit, a možná vyhraje, protože u „evropské" PS2 by měla být přiložena CD s programovací utilitou YABASIC (Yet Another BASIC), která má umožnit tvorbu jednoduchých aplikací, jenž bude možné ukládat na paměťové karty.

PS2 láme rekordy

Ve Spojených státech se v průběhu tří dnů (od 26. do 28. září) prodalo v maloobchodním prodeji konzole PS2 za 165 milionů amerických dolarů, což je ve videoherním průmyslu rekord. V souvislosti s uvedením PS2 na americký trh se zvedl prodej hardware, software a příslušenství o 117 %, z nichž 52% má na svědomí právě PS2. To se začíná projevovat nedostatkem konzolí a videoher. Podobná situace se očekává i v České republice.

Nintendo vysoudilo Pokemoncenter

Nintendo v nedávné době podalo žalobu na malou americkou společnost ve státě Tennessee, která provozovala internetovou stránku nazvanou Pokemoncenter.com. WIPO (World Intelectual Property Organization) nařídilo vlastníkům serveru, aby příslušnou doménu předali do rukou společnosti Nintendo of America, čímž uznalo argument Nintenda, že provoz stránky poškozuje jeho produkty.

Baldur's Gate 2 pro PS2

Pravděpodobně nejpopulárnější RPG současnosti, Baldur's Gate 2: Shadows of Amn, se dočká své PS2 verze. Interplay oficiálně potvrdil, že v současné době usilovně pracuje na konverzi Baldur's Gate 2 i pro další konzole. Neočekává se, že by PS2 verze Baldur's Gate 2 přinesla nějaké změny, snad s výjimkou ovládání. Dosud však není jasné, zda se na konverzi hry bude podílet tým Bioware, který stojí za PC verzí.

feareffect2:retrohelix

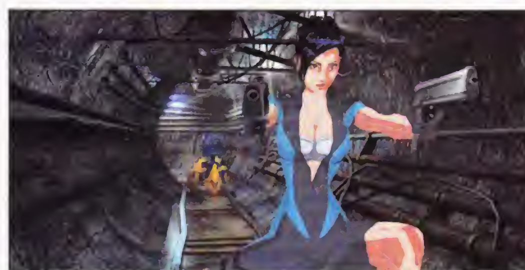
Kronos | Eidos

Fear Effect: Retro Helix je pokračovatelem úspěšné hry Fear Effect z konce minulého roku, což byla podle všeho jedna z nejvíce provokativních her na domácí konzole, a to hned z několika důvodů. Jednak byla hra svým zpracováním určena výhradně dospělému publiku – střídaly se zde scény velmi brutální se scénami se sexuálním podtextem – a jednak měla hra velmi promyšlený design úrovní, smrt na vás čekala doslova na každém kroku. Namisto tradičního ukazatele zdraví



obsahovala hra tzv. „adrenaline meter", který chování postav přizpůsoboval momentální situaci.
Dobrodružství hlavních hrdinů vás tentokráte povede od chaotické alternativní reality Hongkongu, přes Hell's Kitchen v New Yorku, zakázané město Xi'an a ztracenou hrobku prvního čínského císaře až na legendární ostrov nesmrtelných – Penglai Shan. Fear Effect: Retro Helix bude založen na novém enginu Motin FX3D, který umožňuje plynulou animaci předrenderovaných pozadí.
Na rozdíl od minulého dílu se tedy většina akcí bude moci odehrávat v reálném čase – příkladem mohou být kameny padající na vaši postavu apod. Hra by měla být vydána v průběhu příštího roku.





oni

Bungie | Rockstar

Poslední dobou je zřejmé, že tvůrce her stále více oslovuje svět japonských komiksů. Byla zde kupříkladu Daikatana a její představitel Hiro nebo Septerra Core a její orientace na svět mechů apod. V tomto trendu pokračuje i Bungie Software se svou hrou Oni. Ve stručnosti se jedná o futuristické sci-fi s množstvím zbraní, mechů, bojového umění a ženou v hlavní roli. Konoko je důstojníkem Tech Crimes Task Force, která se zabývá pátráním po hi-tech kriminálnících a jejich předáváním spravedlnosti. V celém příběhu bude hrát důležitou úlohu především minulost samotné hlavní hrdinky.







Oni slibuje akční zážitek v nelineárních světech, které budou vytvořeny na principu vysoce interaktivního prostředí a spoustě nepřátel. Každá ze 17 úrovní by měla obsahovat více než 100 protivníků. Do hry vstupujete vybaveni pouze několika základními údery, kopy a komby, postupem času se učíte další a další techniky. Většina složitějších úderů bude prováděna prostřednictvím určité kombinace tlačítek. Všechny úrovně by měly být zcela nelineární, takže máte možnost vydat se různými cestami. Původně se měla hra objevit na trhu již v říjnu, ale nakonec byla odložena na počátek příštího roku.

Lara na hodinkách

Eidos Interactive začal usilovně pracovat na propagaci svého příštího titulu Tomb Raider Chronicles. Zdá se, že společnost uzavřela partnerství s Timex Corporation a že se společně chystají přivést Laru Croft na několik modelů hodinek. Timex připravuje řadu TMX Grip Clip, která bude součástí balení Tomb Raidera. Rovněž Lara bude mít v průběhu hry na zápěstí hodinky značky Timex – model TMX Gen Y.

Half-life pro PS2

Havas Interactive a Sierra Studios se pro konzoli PS2 chystají vydat vylepšenou verzi hry Half-life od týmu Valve Software, která se objeví ve druhém čtvrtletí příštího roku a měla by být v režii Gearbox Studios, kteří se podíleli na dodatku Opposing Force ve verzi pro PC. Verze pro PS2 bude obsahovat novou podobu kooperačního módu a rozšířený deathmatch. Přidány budou nové charaktery, úrovně, zbraně a grafika.

Hry pro DC na PC?

Jak se zdá, Sega se rozhodla inovovat nejen software, ale rovněž hardware. Společnost představila nový prototyp PCI karty, která umožňuje hrát hry pro Dreamcast na PC, a to bez zřetelného zpomalení. Kompatibilita není problém, protože DC má podobnou architekturu jako PC. V Japonsku uvedla Sega také speciální čipy, které dovolí hrát hry pro DC na libovolném DVD přehrávači, aniž byste museli mít samotnou konzoli.

SoF pro DC odložen

Dreamcast verze jedné z nejkrvavějších her vůbec, Soldier of Fortune, na které se podílí studio Crave, byla odložena na příští rok a nebude obsahovat multiplayer. Titul měl původně vyjít závěrem tohoto roku a mezi majiteli DC budil značná očekávání – ještě před několika měsíci bylo slibováno, že konverze proběhne rychle a bez problémů. Crave ale žádný důvod pro odkladu nevidí, protože hra je údajně hotova, takže jde zřejmě o marketing.







spyro yearofthedragon



Do třetice všeho dobrého a naposledy



Už dvakrát musel nejmenší ze všech draků dokazovat, že je platným členem společnosti, a vytahovat své větší a silnější soukmenovce z průšvihu. Tentokrát jsou ovšem cílem útoku bezbranní, ještě nenarození dračí mrňousové. Tajemná čarodějka vyšle svou malou pomocnici, která ukradne všechna vejce, z nichž se mají vylíhnout noví dráčci, a mizí malou dírou v zemi do neznáma. Ano, ta díra je tak malá, že se do ní žádný drak nemůže vejít. Tedy skoro žádný – až na jednoho... modří už asi vědí, ano, je to opět náš hrdina Spyro. Ale tentokrát na to všechno nebude sám, kromě Sparxe ho od začátku doprovází klokaní stvoření Sheila. Ne, že byste ovládali víc charakterů najednou, ale najdou se tu úrovně, ve kterých Spyra zastoupí některý z jeho přátel. Kromě hlavního hrdiny tak můžete ovládat ještě čtyři další postavičky... a jako bonbónek tu má i statečná světluška Sparx své úrovně. Ty, pravda, nejsou vymodelovány ve 3D, ale v klasickém pohledu shora. Sparxovy světy jsou klasickou arkádovou střílečkou, kde místo letadýlka ovládáte řádně nabroušenou turbosvětlušku, ale jinak nechybí nic důležitého – sbíráte různé zbraňové bonusy, čelíte nájezdům nepřátelských eskader, bojujete i s nástrahami prostředí, abyste se prostříleli do samotného konce úrovně. Ačkoli i zde sbíráte diamanty a vajíčka potřebná k postupu v hlavní hře, je to vlastně jen bonusová minihra, která při úspěšném splnění vylepšuje Sparxovy vlastnosti i pro další hraní. Spyro se od minula moc nezměnil, i když drobná vylepšení v grafice i animacích by se rozhodně dala najít. Kdo ale hrál některý z předchozích dílů, nemusí si lámat hlavu s učením nějakých extra nových triků. Spyro opět dokáže plachtit, chrlit plameny, vyskočit do výšky a pořádně sebou řachnout o zem. Neopustil ho ani útok s hlavou u země, kterým dokáže prorážet i zdi... Nezapomněl ani plavat – a to se mu ve třetím pokračování sakra hodí, protože některé úrovně se odehrávají kompletně pod vodou.

Princip hry zůstal stejný, sbíráte po světě rozeseté diamanty, hledáte ukradená dračí vajíčka, abyste mohli postoupit dále. Většina vajíček se však jen tak nepovaluje v trávě a nečeká na vaše odhalení, ale je nutno splnit nějaký úkol, pak teprve získáte svou zaslouženou ovoidní odměnu. V každém světě se nacházejí



VÝROBCE	Insomniac Games
DISTRIBUTOR	SCEE
PAMĚŤOVÁ KARTA	1 slot
OVLADAČ	Dual Shock
MULTIPLAYER	ne
PLATFORMY	PS
TYP HRY	darčí adventura
VERDIKT	Prakticky bezchybný třetí díl, kéž by všechna pokračování her dosahovala takových kvalit.
JINÁ VOLBA	Crash Bandicoot: Warped @ 1.99: 8 z 10
	Spyro 2: Gateway to Glimmer @ 1.2k: 8,5 z 10
	Spyro the Dragon @ 12.98: 7 z 10

LEVEL INDEX 9,0









hází, nebo vystartují hned, jak vás jen zmerčí. Kolem vás poletující Sparx je opět ukazatelem zdraví, dvakrát změní barvu, pak zmizí a už jde o vaši kůži. Naštěstí ani v Year of the Dragon nechybějí pasivní potvůrky, z jejichž útrob můžete vytlouct motýla, který Sparxovi vrací zdravou barvu do tváře. Co je pro hru velkým přínosem a zaručuje, že se nebudete pachtit po všech koutech a hledat zapomenutý drahokam, je funkce atlasu, který si můžete vyvolat v kterémkoliv okamžiku hry. V něm vidíte rozdělení světů, úrovní a podúrovní s celkovým počtem vajec a diamantů. Takže v každém okamžiku víte, kde máte splněno a kde vám ještě co chybí. U vajíček je navíc napsáno, za jaký úkol to které získáte, diamanty si budete muset najít vlastnoručně. Ale aspoň víte, kde už hledat nemusíte. Úkoly jsou rozličné a Spyro se dostává



ček, a když omylem spadnete, možná prorazíte dveře do tajné místnosti, o které jste předtím neměli ani tušení (můj případ). Hra zkrátka hýří spoustou růz-

»Tentokrát na to Spyro není sám, pomáhá mu čtveřice přátel a do hry se vloží i samotný Sparx.«

i do speciálních úrovní, kde o některé své běžné vlastnosti přichází a jiné naopak získává. Pod vodou jeho plamen samozřejmě utichá, v některých úrovních se z plachťáka stává plnohodnotným letcem... Jednou z nejzdařilejších pasáží je skateboardová „kulturní vložka". Nejprve dostanete za úkol pochytat na skejtu patnáctku drzých tchořů, krtků nebo co jsou to zač. S vypětím sil, po mnoha pádech a nezdarech se vám to nakonec podaří, ale vzápětí dostanete ten samý úkol v časovém limitu a bez nároku na pád z prkna. Nevěřil jsem, ale jde to. Stejně tak letecká úroveň, příznačně nazvaná „Mushroom Speedway", kde nejprve za pomoci svého plamene lovíte za letu předepsaný počet bonusů, abyste se pak vzápětí utkali s motýly v závodě na čas. Časových limitů si vůbec užijete víc než dost, i chudák klokan musí ve vražedném tempu rozkopat baterii děl, aby neohrožení myší ženisté mohli proniknout do věže a odpálit ji časovanými náložemi. Pokud si ještě někdo pamatuje na „turbocharge", užije si ho i tady. Po rychlostní turbocestě honíte zloděje vají-

ných nápadů, takže se ani při její rozsáhlosti nudit nebudete. A rozsáhlost je asi to hlavní, čím se liší od svých předchůdců – „hotovo" si budete moci říct v okamžiku, kdy projdete, proletíte, proplujete... všech pět světů a nashromáždíte 15 tisíc diamantů a 148 vajíček.

Podle slov prezidenta firmy Insomniac to bylo pravděpodobně jejich rozloučení se Spyrem (minimálně pro PSX) a nutno říct, že se jim vážně povedlo. Jsem zvědav, jestli Universal, který vlastní licenční práva na Spyra, bude v sérii pokračovat, nebo se s další dračím dobrodružstvím setkáme až na konzoli snů – Playstation 2. Spyro: Year of the Dragon je vynikající záležitost, ale říká se „v nejlepším přestat".

Radek Friedrich

PRO & PROTI

PRO	Asi to nejlepší, co může Playstation nabídnout, aniž by v tom tekla krev.
PROTI	Je to potřetí to samé (i když tentokrát nejlépe zpracované).

teleporty do několika zemí, některé začnou fungovat, až když máte určitý počet vajíček. Za propuštění vašich přátel, bez kterých nemůžete dál, musíte zaplatit požadovanou sumu v drahokamech. V okamžiku, kdy nashromáždíte dostatečný počet diamantů a splníte dostatek úkolů, můžete se přesunout do dalšího světa, kde začíná celý kolotoč nanovo. Ale ještě než tam vstoupíte, musíte vykonat jednu zdvořilostní návštěvu. Tou je aréna, kde si na vás brousí zuby boss, který (jak jinak) po své porážce vydá další cenné vejce.

Všechny úrovně jsou výborně zpracovány a různá prostředí zaručují, že se nudit nebudete. Nepřátelé se sice taky svět od světa liší, ale v zásadě jde o rozdíly typu „jde usmažit plamenem" a „je třeba tomu vyrazit dech s rozběhem". Někteří jen pasivně čekají, až si na nich svůj útok vyzkoušíte, jiní po vás něčím





medal of honor underground

Druhá světová válka znovu ve svém syrovém vydání

Medal of Honor Underground není pokračováním v pravém slova smyslu, dějově se totiž jedná o jakýsi prequel předchozího hitu Medal of Honor. Zatímco Američané mají do Pearl Harboru a následného vstupu do války ještě daleko, Francie se po potupném zdolání Maginotovy linie už musí pěkně činit. Jmenovitě tedy jedna dobrovolnice francouzského odboje jménem Manon, ostatně naše stará známá, se kterou procházíte lokacemi ve Francii, severní Africe, Řecku, Itálii či Německu. Do cesty se vám staví všudypřítomné německé vojsko, esesáci a podobná havěť, která za umné asistenci vašich zbraní padá ve studenou náruč smrti leckdy v nevídaně rychlém kankánovém tempu. Ve více než dvou desítkách úrovní totiž čeká k sebrání opravdu impozantní palebná síla, nicméně tento proces přeměny bezbranné děvy na děvu ježící se zbraněmi budete muset několikrát opakovat – hra je rozčleněná na několik misí a v každé začínáte od nuly.

Po spuštění se vyplatí věnovat důkladnou pozornost menu. Herní nastavení se z nějakého nepochopitelného důvodu nedá později změnit, takže pozor na to! Ale to už vstupujeme na území Francie, na němž si můžeme povšimnout vylepšeného grafického enginu. Díky němu se neopakuje faux pas z jedničky, kdy na vás neviditelní oponenti stříleli odněkud ze tmy a vy jste neměli šanci nějak reagovat. Náplň hry se nijak neliší od standardních doomovek. Na briefingu před misí se Manon doví, jaké úkoly musí v daném levelu splnit, a pak už zbývá jen se probít hordami nepřátel na místo určení.

»Náplň hry se nijak neliší od standardních doomovek. Před misí se Manon doví, jaké úkoly musí splnit, a pak už zbývá jen probít se hordami nepřátel na místo určení.«



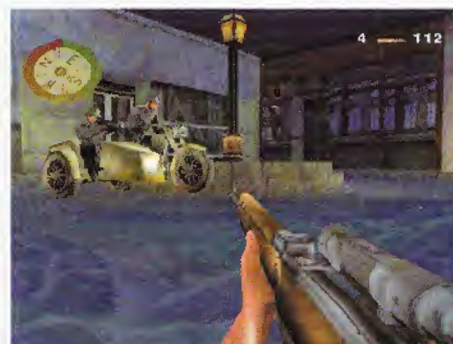
Uložení pozice je možné jen na konci každého levelu, na začátku dalšího se vám částečně doplní zdraví v závislosti na vybrané obtížnosti. Po padlých sbíráte zbraně a střelivo, které také průběžně nacházíte v připravených bedničkách nebo rafinovaně schované v jakýchsi kontejnerech. A samozřejmě uzdravovačky, které si ale opět nemůžete vzít sebou, takže se pro ně musíte vracet. Nicméně počítejte s tím, že i ve vyčištěné lokaci často narazíte na nepříjemné překvapení – nepřátelské posily. ››

VÝROBCE	Dreamworks Interactive
DISTRIBUTOR	EA
PAMĚŤOVÁ KARTA	1 slot
OVLADAČ	Dual Shock
MULTIPLAYER	ano
PLATFORMY	PS
TYP HRY	akční
VERDIKT	Vydařená doomovka samozřejmě potěší, opakující se chyby z minulého dílu již méně.
JINÁ VOLBA	Medal of Honor ◎ 01.00: 8 z 10
	Quake II ◎ 11.99: 8 z 10
	Dark Forces ◎ 04.97: 5 z 10

LEVEL INDEX : 7,5











› › Tanky je škoda dráždit kulometem, lepší je použít pancéřovou pěst či granáty, potažmo těžký kulomet z obsazeného kulometného stanoviště, na tom není nic nelogického. Podobně jako v Syphon Filteru navíc platí, že pokud šikovně trefíte hlavu nějakého vojáka, okamžitě dostává červenou kartu a zákaz hrát až do příštího zápasu. Také lze střílet zpoza rohu, leč tento způsob útoku není, na rozdíl od schopností, kterými v této souvislosti disponují němečtí vojáci, dvakrát účinný. Další nečestnou výhodu mají Němci v oblasti reflexů – s oblibou prchají z míst, kam jste odhodili granát, schovávají se za sloupoví a při zásahu reagují podle typu svého zranění. Vše by však bylo mnohem působivější, kdyby byl váš zaměřovací kříž konkrétnější a nepřinášel častá pochybení v zacílení, protože tak často úplně zbytečně plýtváte vzácnými náboji, když chybně vyprázdníte zásobník do „jasně" odkrytého vojáka.

PRO&PROTI

PRO	Atmosféra, multiplayer, určitá snaha o zpestření žánru
PROTI	Zasekávání se o překážky, klamavé zaměřování

Opětovně je tu výborná atmosféra, doplněná skvělým a stylovým hudebním doprovodem na pozadí, hvízdáním a svistotem kulek, namluvením německých hlídek. Čeká vás spousta úkolů, které zahrnují třeba ofotografování důležitých dokumentů nebo vydávání se za někoho zcela jiného, čímž získáte snadný přístup do některých důležitých oblastí. Skvělou kulisu tohoto představení tvoří černobílé sekvence vybrané z válečných archivů. Prostředí je o něco interaktivnější a rozmanitější. Jednotlivé úrovně sice nejsou nijak zvlášť rozsáhlé a pohříchu jsou spíše lineární, ale tak zase nezamrzí absence mapy. Ruku v ruce s tím však jdou leckdy nepříliš zřejmé zákonitosti při používání přestrojení či řada momentů, kdy o vás všichni vědí, ač by tomu tak být nemělo – takže to skoro vypadá, že měl Hitler armádu složenou ze samých telepatů. Přidám-li k tomu zasekávání se o překážky či schopnost nepřátel zasahovat vás střelbou skrze zeď (!), nabízí se příhodná otázka, zda se v tomto pokračování něco opravdu významného změnilo k lepšímu.

Pokud se vám nelíbila jednička, dvojka nestojí za koupi. Jestliže je tomu naopak, přes spíše kosmetické změny vás Medal of Honor Underground určitě znovu potěší. Ve shodě s mými četnými výhradami musím nakonec říci, že ač toto pokračování přináší spoustu pěkných momentů a zachovává hratelnost jedničky, přece jenom mne osobně už tolik nebralo. Ale jak již jsem naznačil, je to přeci jenom velice kvalitní titul, který by příznivcům akčních her neměl uniknout. Už podle známého to hesla: Co tě nezabije, to tě posílí.

Martin Kall









dancingstage euromix

Konečně něco pořádného pro všechny, kdo sice mají rádi taneční hudbu, ale jejich tancování připomíná záchvat padoucnice.

Premiérové uvedení taneční podložky na náš trh doprovázené hrou Jungle Book: Groove party je záslužný čin, ovšem hned od začátku je potřeba přikládat pod kotel, aby vám podložka nezasmrádla v koutě. Vítanou peckou je tak Dancing Stage EuroMIX od Konami, což je předělávka původně automatové verze. Zpočátku se o evropském vydání neuvažovalo a hra měla vyjít pouze za mořem pod názvem Dance Dance Revolution, ovšem Konami se včas dohodla s gramofonovou firmou Universal, která laskavě uvolnila licence na několik desítek známých skladeb i pro Evropu, a tak se můžete zapotit i ve svém obýváku. Tedy snad. Podle posledních informací k nám totiž nikdo nehodlá tuto parádičku dovézt, takže nejspíš všichni utřeme nos. Snad se příští rok situace změní.

Tento velmi svérázný herní styl si totiž jistě rychle najde řadu příznivců a měli byste vidět, kolik žen různého věku se nashromáždilo u nás v redakci, když se to trochu rozkřiklo. Některé z nich si sebou dokonce přinesly i přiléhavé cvičební úbory. Zpočátku to sice vypadá, že budete trenky, tílko a potítko opravdu potřebovat, protože spíše než o tancování se dá mluvit o skákání panáka, či aerobiku, ovšem po zvládnutí tří balíků tréninkových úrovní se už dá mluvit o něčem jiném. Trénink je totiž opravdu skvělou ukázkou toho, jak postupovat při různých kombinacích, aby vycházel krok a nepletly se vám nohy. I ten největší hudební a rytmický antitalent tak získá nejen základy, ale i chuť vyzkoušet si podložkový tanec naostro. Na rozdíl od Groove Party je Dancing Stage těžší především v tom, že namísto dvou sloupců s padajícími symboly šipek jsou zde sloupce čtyři, takže je jasné, že o ulítlé dvojskoky (sešlápnutí dvou šipek najednou) nebude nouze. Systém je téměř stejný až na to, že šipky proudí odzdola nahoru a v okamžiku, kdy dosáhnou svého zvětšeného obrysu, musíte šlápnout na stejnou šipku na podložce. Vaše reakce se pokaždé hodnotí nápisy perfect, great, good, almost a boo. Jistě není třeba zdůrazňovat, že nápis perfect označuje stoprocentně přesný timing, zatímco boo znamená, že jste buď úplně vedle, nebo jste vůbec nestihli zareagovat. O tom, že Dancing Stage je doslova pro každého, se přesvědčíte při výběru skladeb. Pomalí a sladcí (a odporní) Boyzone se skladbou No Good nebudou jistě pro nikoho velkou překážkou, ovšem poněkud rychlejší skladby, jako třeba Magic Alec: Present Resonance nebo zremixovaná La señorita od Captain T, vám už dokážou pěkně rozproudit krev v těle. Pokud se cítíte hodně silní v kramflecích, zvolte si hned režim nonstop a obtížnost expert. Obávám se však, že neustojíte ani úvodních 20 vteřin první skladby. Na této úrovni, nazvané příznačným heslem „catastrofic", uspějete pouze s ďábelským tréninkem zvolené skladby, kterou musíte mít vypilovanou do posledního kroku, a ani tak nemáte skoro žádnou šanci.

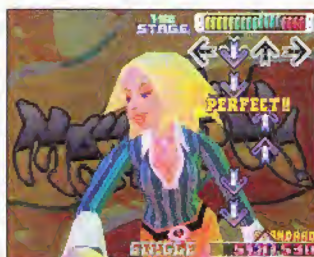

Společnému tanci s přítelkyní, manželkou, milenkou či tchyní se rozhodně nebraňte. S pořádným tréninkem bude vedle vás její umění vadnout.

Pro obyčejné lidi s průměrně ohebnými klouby jsou určeny středně rychlé skladby, při nichž se rychlejší rytmy a plynule navazované poskakování vycházející ze základních tanečních kroků dají po určité době zvládnout. Poté, co zvládnete sledovat šipky a alespoň ze dvou třetin kopírovat směry nohama, můžete přidat boky, ruce či cokoliv jiného, co k dobře vypadajícímu tanci patří. Pokud to budete zkoušet dostatečně často, stane se z vás buď král kterékoliv diskotéky či taneční párty, nebo alespoň budete v kondici a budete mít namakaný lejtka. Pro dámy, které se stydí shazovat svá kila v posilovně před očima veřejnosti, je zde speciální kondiční program s nastavitelným spalování kalorií a váhou, na kterou má podložka reagovat. Zápasníci sumo mají smůlu, protože by přes břicho neviděli na televizi.

Petr Bulíř

VÝROBCE	Konami
DISTRIBUTOR	Konami
PAMĚŤOVÁ KARTA	1 slot
OVLADAČ	taneční podložka
MULTIPLAYER	ano
PLATFORMY	PS
TYP HRY	taneční arkáda
VERDIKT	Zřejmě nejlepší taneční hra, kterou si můžete dopřát. Výborně se hodí na soukromé párty s převahou dívek.
JINÁ VOLBA	Jungle Book: Groove party 12.2k: 6 z 10
	Pa Rappa the Rapper 7.97: 6 z 10
	Vib Ribbon 9.2k: 7 z 10

LEVEL INDEX : 8,0





PRO&PROTI

PRO	Zcela ojedinělý herní styl, spousta možností, skvělá zábava, tlustí zhubnou, hubení umřou.
PROTI	Podložka občas nepřesně reaguje, nemožnost pouštět hudbu z vlastních CD.

SIEMENS

Zkuste to s multimédii!

Mládí @vědění 2001

SOUTĚŽ O NEJLEPŠÍ MULTIMEDIÁLNÍ PROJEKT

Firma Siemens vypisuje v České republice již druhým rokem velkou soutěž pro školy. Zatímco loňská soutěž rozvíjela především kreativitu v uměleckých oborech, ta letošní - Mládí a vědění 2001 - zapojí žáky a studenty do tvorby multimédií.

Komu je soutěž určena?

- Soutěží týmy 4 - 8 žáků nebo studentů (z téže třídy nebo i z různých tříd, z jedné školy může být více týmů).
- Zapojit se mohou týmy z těchto typů škol:

• druhý stupeň základních škol,
• střední školy,
• vyšší odborné školy.

- Dále se mohou přihlásit týmy zabývající se výpočetní technikou jako zájmovou činností (kroužky apod.), kterou organizují domy dětí, kulturní domy, domy techniky atd. Zapojit se nemohou ryze komerční instituce - např. počítačové školy pořádající kurzy pro děti. (V případě jakýchkoliv pochybností lze možnost zapojení konzultovat s kanceláří soutěže.)

Jaké jsou podmínky soutěže?

Soutěžní tým má za úkol zpracovat svou multimediální prezentaci na CD-ROM, v rozsahu maximálně 80 MB, na PC, v systému Windows (verze 95 a vyšší).

Jaká jsou vypsaná témata?

1. téma: Naše škola
Například představení vaší školy, pohled do historie vaší školy, reportáž z akce, kterou vaše škola pořádá...

2. téma: Technika a životní prostředí
Například vliv techniky na životní prostředí, „soužití"techniky s životním prostředím ve vašem okolí, důkazy toho, že technika nemusí životní prostředí narušovat...

3. téma: Multimediální učební pomůcka
Multimediální zpracování části učební látky libovolného předmětu, které by se ve vaší škole mohlo využívat při výuce v různých třídách.

4. téma: Naše město / vesnice
Například seznámení s pamětihodnostmi vašeho bydliště, výlet do jeho historie, virtuální okružní jízda městem, představení významných osobností, které zde žily nebo žijí...

S jakou podporou mohou soutěžící týmy počítat?

- Pořadatelé soutěže uspořádají ve všech regionech ČR jednodenní odborný seminář pro učitele, kteří soutěžní týmy povedou.
- Soutěžním týmům bude zdarma k dispozici potřebný software (kromě Windows a Microsoft Office).
- Pořadatelé soutěže zajistí týmům, které nebudou mít potřebné technické vybavení, digitalizaci materiálů použitých v prezentaci.
- Od 1. listopadu 2000 bude v provozu hot-line soutěže, kde bude možné získat veškeré potřebné informace a rady technického nebo organizačního charakteru.
- Již od loňského roku má soutěž své internetové stránky, kde budou průběžně o soutěži zveřejňovány informace.

Co lze v soutěži vyhrát?

- Každý účastník obdrží diplom a malý dárek.
- Členové deseti vítězných týmů budou odměněni věcnou cenou.
- Deset vítězných škol dostane od firmy Siemens značkový počítač.

Jaký má soutěž harmonogram?

20. prosinec 2000 - uzávěrka přihlášek

leden 2001 - rozeslání podrobných informací přihlášeným týmům

leden, únor 2001 - odborné semináře pro učitele

leden - duben 2001 - příprava multimediálních prezentací

31. květen 2001 - konečný termín pro zaslání prezentací do kanceláře soutěže

červen 2001 - vyhodnocení soutěže odbornou porotou

září - říjen 2001 - slavnostní vyhlášení vítězů soutěže (celodenní slavnost)

Jak se do soutěže přihlásit?

Stačí do **20. prosince 2000** zaslat vyplněnou přihlášku do kanceláře soutěže. V lednu obdrží každý přihlášený tým podrobné informace.

Věříme, že soutěž najde své příznivce i mezi čtenáři našeho časopisu. Obracejte se na své učitele informatiky, ti již v tuto chvíli mají k dispozici přihlášky. Pokud neuspějete, obracejte se přímo na kancelář soutěže.
Naše redakce bude s pořadateli soutěže spolupracovat, takže zprávy o jejím průběhu naleznete i v následujících číslech.

Kam se obracet o další informace?

Soutěž má své internetové stránky:
www.siemens.cz/multimediaprojekt

Soutěž má svou hot-line:
tel.: 02-61226973
(všední dny 8.30 – 14.30 hodin),
e-mail: mladiavedeni@daha.cz

Soutěž má svou kancelář:
Agentura DAHA, Na Veselí 56,
140 00 Praha 4





junglebook: grooveparty

Tancem k vítězným vavřínům

Na letošní Vánoce, po kterých se celá naše planeta přehoupne do třetího tisíciletí, je připraveno hned několik pokračování úspěšných hitů pro PlayStation a k nim patří i Jungle book: Groove party. Nečeká vás ovšem žádné hopsání džunglí, šplhání po stromech či houpání se mezi liánami. Ubi Soft pro vás společně s grafiky Walta Disneye připravili hru, při které se vaše ruce nedotknou ovladače ani na vteřinu. Základním kamenem celého projektu je totiž speciální taneční podložka, díky které můžete Jungle book: Groove party ovládat nohama. Pochopitelně nemá smysl pokoušet se hrát cokoliv jiného než „taneční" záležitosti. Chvíli je sice legrační ovládat nohama takového Tekkena, nicméně vás to po čase přestane bavit, protože téměř vždy dostanete pořádnou nakládačku. Taneční podložka je zkrátka od toho, aby se na ní všemožně skákalo a podupávalo pěkně do rytmu. Zatímco jinde se už taneční hry – a tedy i podložky – vesele prodávají, u nás se s toutou věcičkou můžete setkat poprvé, a to jedině díky tomu, že hra obsahuje v dárkovém balení i onu úžasnou podložku. Je to zkrátka klasický ovladač se všemi funkcemi předělaný do plošné podoby, celý pěkně omyvatelný a náležitě barevný. Okolo středu jsou rozmístěny směrové šipky a na rozích pak čtyři PS symboly. Jak jsme si mohli vyzkoušet, hopsání na podložce je skvělé, pokud muzika odpovídá vašemu vkusu a vy máte rytmus v těle. Pro nás je v tomto ohledu Jungle Book nepříliš zajímavá věc, ovšem je třeba si uvědomit, že hra je určena především pro houfy děcek, která polykají disneyovky jako Telecom telefonní impulsy.

Sirotek Mauglí vychovaný vlčí smečkou už dospěl natolik, že se vydal v doprovodu svých zvířecích přátel na malou exkurzi do města. Na své cestě džunglí musí prohopkat zhruba 15 tanečními sekvencemi, aby si zasloužil závěrečný břišní tanec s amforou na hlavě. Samotná akce probíhá asi tak, že odshora dolů padají symboly šipek a v okamžiku, kdy se ocitnou ve speciálně vyznačeném prostoru v dolní části obrazovky, musíte dupnout na odpovídající šipku na podložce. To všechno do rytmu neškodných písniček z filmového soundtracku. Vašimi spolutanečníky jsou postupně všichni známí hrdinové, jako medvěd Balú, vlk Akéla, zlomyslný had Ká, orangutan Louie a pochopitelně nesmí chybět ani úhlavní nepřítel tygr Šér Chán. Jak už bylo řečeno, vše je tak jednoduché, aby to mohl zvládnout i capart, který se sotva naučil chodit. Pro školáky, které by mohla dětská jednoduchost frustrovat, je připraveno několik stupňů obtížnosti plus bonusová úroveň s orangutanem Louiem. Vítaným zpestřením je možnost tanečního souboje proti kamarádovi (kamarádce), což se hodí při oslavě narozenin v americkém stylu. Po dokončení hlavního „story" modu se zpřístupní všechna animovaná videa, kterými jsou jednotlivé sekvence odděleny, a zároveň si můžete zvolit kterýkoliv tanec, aniž byste museli hrou procházet znovu.



Jen si zkuste s tímto „ovladačem" zahrát Tekkena. Jde to, ale...

Bohužel, víc zábavy na této placce nenajdete, nicméně k získání taneční podložky a vděčnosti drobotiny to bohatě stačí. Podložku rozhodně nezahazujete, určitě se vám bude příští rok hodit, protože tanečních her bude, jak se zdá, dostatek.

Petr Bulíř

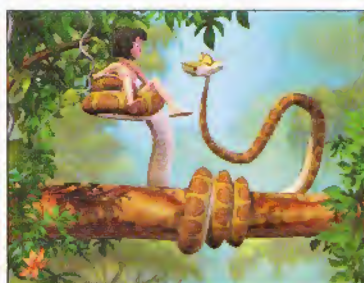
PRO & PROTI

PRO	Zcela jedinečný ovladač, animované sekvence, nový žánr.
PROTI	Málo možností, relativně krátká trvanlivost, podložka po čase nefunguje stoprocentně.

VÝROBCE	Ubi Soft / Disney
DISTRIBUTOR	SCEE
PAMĚŤOVÁ KARTA	1 slot
OVLADAČ	taneční podložka
MULTIPLAYER	ano
PLATFORMY	PS
TYP HRY	taneční arkáda
VERDIKT	Pro rodiny s malými dětmi ideální.
JINÁ VOLBA	Dance Euromix ◎ 12.2k: 8 z 10
	Pa Rappa the Rapper ◎ 7.97: 6 z 10
	Vib Ribbon ◎ 9.2k: 7 z 10

LEVEL INDEX 6.4







COMPUTER CITY NEWS



Nejširší nabídka výpočetní, kancelářské a GSM techniky na prodejní ploše v celé ČR

7 dní v týdnu

Pro všechny zákazníky máme vánoční dárek: každý, kdo si koupí hry, joysticky, volanty či knihy nad 2500 Kč

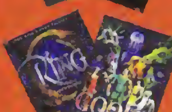
si může vybrat z následující dvojice her, kterou dostane zcela ZDARMA



Hra DREAMS a Hra EXPENDABLE



Hra UBIK a Hra Colony 28



Hra RING a Hra GOOKA

stačí si jen vybrat

AKCE COMPUTER CITY



cena **35 238,- Kč** bez DPH (včetně DPH 42 990,- Kč)

Bundle: OLYMPUS C3000 + Photo tiskárna HP P1000

CENA VÝKON COMPUTER CITY

cena **34 045,- Kč** bez DPH (včetně DPH 41 535,- Kč)

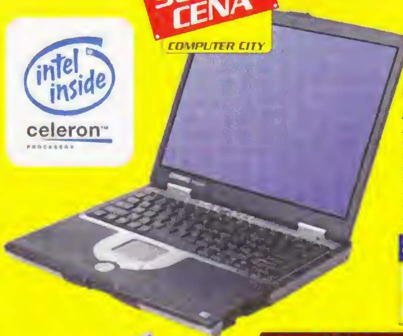
intel inside pentium III

Počítač LEO Persica 733

Intel Pentium III 733EB Mhz • 64 MB ATI Fury Maxx 64 MB AGP • CD-ROM Samsung 48x • Sound Blaster Vibra 128 PCI • HDD 20 GB • Windows 98 • Avast 32, Money 2000, zákony na PC, MS Works + MS Publisher • anglicko-český a česko-anglický slovník WinGed 2000

SUPER CENA COMPUTER CITY





COMPAQ

Notebook COMPAQ 17XL 369

Absolutní novinka na trhu - velmi vyvážený notebook na práci, internet a multimedia včetně možnosti vypalování dat na CDRW, která je interní součástí!

• Intel Celeron 650 MHz • 64 MB RAM • 13.3"TFT
• 10 GB HDD • CD-RW • FM 56kbps • ATI 8MB AGP
• JBL repro, zvuková karta • Li-Ion baterie
• Windows ME • Word + Works 2000

cena **73 990,- Kč** bez DPH (včetně DPH 90 268,- Kč)



Počítač COMPAQ 5WV295 - 1 GHz

• CPU Athlon 1GHz • paměť 64 MB • grafická karta nVidia M64 PRO 32 MB 4xAGP TV-out
• 8x DVD-ROM • zvuková karta AC'97 Codec
• HDD 20 GB • multimediální kl. • myš
• faxmodem 56K • Windows ME CZ
• Works 2000 CZ • Word 2000 CZ
• anglicko-český a česko-anglický slovník

cena **47 990,- Kč** bez DPH (včetně DPH 58 548,- Kč)

Kompletní sortiment telefonů a příslušenství

NOKIA

NOKIA 6210



cena **12 197,- Kč** bez DPH

NOKIA 3310

NOVINKA COMPUTER CITY



cena **6 385,- Kč** bez DPH

NOKIA 9110



cena **20 484,- Kč** bez DPH



cena **14,- Kč** bez DPH

CD medium 74 min.

NEJLEVNĚJŠÍ faxmodem



cena **999,- Kč** bez DPH

Faxmodem PINE 56kbps

SUPER CENA COMPUTER CITY



cena **1 428,- Kč** bez DPH

Hra Fifa 2000



cena **4 867,- Kč** bez DPH

Microsoft SideWinder Precision Racing Wheel 1.0 Win9x USB Port



cena **4 290,- Kč** bez DPH

Skener Umax Astra 3400U



cena **2 732,- Kč** bez DPH (včetně DPH 3 333,- Kč)

GameBoy Color



Jak si vybrat tiskárnu?

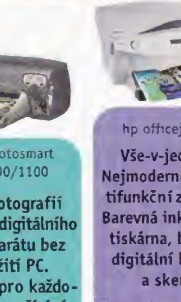
domácí použití			digitální fotografie	malá kancelář		profesionálové	digitální fotografie	vše-v-jednom	
Cenově dostupná tiskárna pro každého	SUPER CENA COMPUTER CITY Flexibilní a rychlá tiskárna navržena pro domácího uživatele	Převratná tiskárna s fotografickou kvalitou tisku, nenáročná na prostor	První tiskárna s podavačem na formát A4 a 10 x 15 cm pro tisk fotografií	CENA VÝKON COMPUTER CITY					
hp deskjet 640c	hp deskjet 840c	hp deskjet 930c	hp deskjet 950c	hp deskjet 970cxi	hp deskjet 990c	hp deskjet 1220c	hp photosmart P 1000/1100	hp officejet g55	hp officejet k80
				První tiskárna, která tiskne oboustranně! Navržena nejen pro kancelář	Nová tiskárna se špičkovou kvalitou tisku a ohromující rychlostí	Tiskne až do formátu A3+ fotografickou kvalitou tisku. Splní veškeré tiskové úlohy	Tisk fotografií přímo z digitálního fotoaparátu bez použití PC. Vhodná pro každodenní používání v kanceláři	Vše-v-jednom! Nejmodernější multifunkční zařízení! Barevná inkoustová tiskárna, barevná digitální kopírka a skener	Vše-v-jednom! Kompletní kancelářská funkčnost: tisk, faxování, skenování a kopírování!
cena 2 999,- Kč bez DPH	cena 4 499,- Kč bez DPH	cena 5 999,- Kč bez DPH	cena 7 921,- Kč bez DPH	cena 9 303,- Kč bez DPH	cena 10 812,- Kč bez DPH	cena 16 202,- Kč bez DPH	cena 10 352,- Kč bez DPH	cena 12 718,- Kč bez DPH	cena 15 691,- Kč bez DPH

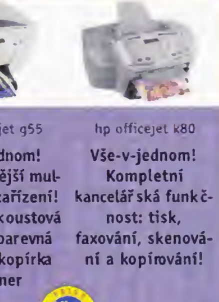






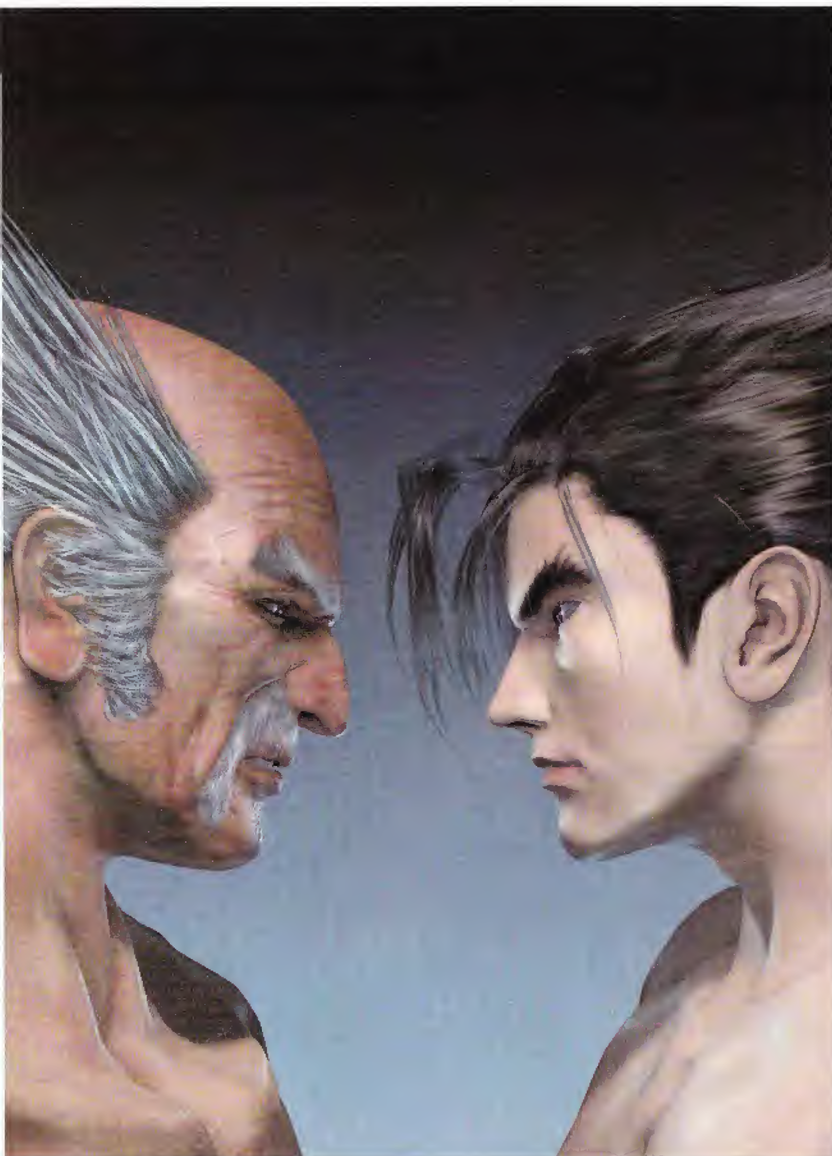






Prodejní doba Po - Ne 10.00 - 21.00 hod.

Brno - Shopping Park; tel.: 05/43 25 04 95 • Praha - Shopping Park; tel.: 02/651 82 60



otázky

1 Jak se jmenuje vynálezce (otec) prvního PlayStationu?
a) Hideo Kojima
b) Nuebo Ueamtsu
c) Akira Kurosawa
d) Ken Kutaragi
e) Kazuya Mishima

2 PlayStation 2 umí (zaškrtněte možnost, která co nejvíce odpovídá skutečnosti):
a) Přehrávat hry pro PlayStation 2 na DVD a hry pro PlayStation na CD
b) Přehrávat hry pro PlayStation 2 na DVD, DVD filmy a videokazety.
c) Přehrávat hry pro Playstation 2 na DVD/CD, hry pro Playstation na CD, DVD filmy a hudební CD.
d) Přehrávat hry pro PlayStation 2 na DVD/CD, hudební CD a umožňuje nahrávání filmů na videokazety z televize.
e) Přehrávat hry pro Playstation 2 na DVD/CD, hry pro Playstation na CD, hudební CD a dá se použít jako mixážní pult na diskotéce.

3 Které z následujících her jsou nebo budou naprogramovány pouze pro PS2 (1-5 možných správných odpovědí).
a) Tekken Tag Tournament, Ready 2 Rumble 2, Silent Scope, Dead or Alive 2
b) Ridge Racer V, Time Splitters, Gran Turismo 3, Onimusha
c) Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V, FIFA 2001, Final Fantasy IX
d) Metal Gear Solid 2, Hidden & Dangerous 2, Zone Enders, SSX Snowboarding
e) Fantavision, Onimusha, Ultimate Fishing with Edgar Hoover, Wild Wild Racing

4 Jakou zvukovou normou oplývá PlayStation 2?
a) Dolby Stereo Dynamic Surround (DSDS)
b) Dolby Digital (DD)
c) Dolby Optical SuperSound (DOSS)
d) Sony Dynamic Digital System (SDDS)
e) Dolby Hi-Tech Quatro Digital (DHQD)

5 Která/které z následujících vět jsou pravdivé.
a) PlayStation je přístroj určený pouze na hraní her.
b) Yoshimitsu je postava ze hry Tekken, která se objevila ve všech čtyřech dílech.
c) PlayStation 2 jde zapojit pouze do HDTV (High Definition TV) televizního přístroje.
d) Předchůdcem PlayStationu 2 je PlayStation, oficiálně nazývaný PSX.
e) S uvedením PlayStationu 2 na trh byla inovován i původní PlayStation, jehož nová verze je výrazně menší a nese oficiální název PS One.



Vánoční **soutěž** o PlayStation 2

Asi by se mezi vámi nenašel nikdo, kdo by si pod názvem PlayStation nedokázal nic představit. Nejúspěšnější konzole současnosti slaví svůj vstup do nového milénia a vy můžete být společně s námi při tom. Stačí jen správně zodpovědět několik otázek a můžete se stát jedním z prvních šťastných majitelů nové konzole PlayStation 2, kterou do soutěže věnovala firma SONY, společně s několika upomínkovými předměty. Doufáme, že využijete této mimořádné příležitosti, protože o PlayStation 2 v hodnotě přes 20 000 korun se v našem časopise nehraje každý den, a zkuste si jen představit, co všechno tento výkvět moderní technologie dokáže udělat s vaším obývákem. Tak jen do toho. Odpovědi zasílejte jako vždy na adresu časopisu Level uvedenou v tiráži. Obálku nebo korespondenční lístek označte heslem PS2.

Výherci z Levelu 10 | 2000

CD Madonna:
Lenka Pokorná, Brno
Hana Melková, Olomouc
Michal Kratochvíl, Albrechtice u Českého Těšína

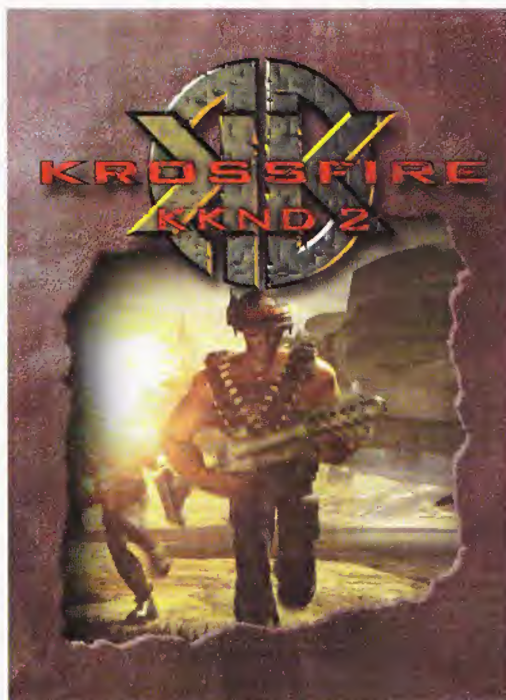
DVD Madonna:
Jan Povejšil, Přelouč

Soutěž Pokémon:
1. cena: Lukáš Růžička, Pardubice
2. cena: Lucie Drahokoupilová, Vinařice
3. cena: Jakub Školoudík, Český Krumlov
4. cena: Jan Tůma, Praha 4 - Braník
5. cena: Tomáš Blažek, Zlín

obsahcd

K.K.N.D.2.





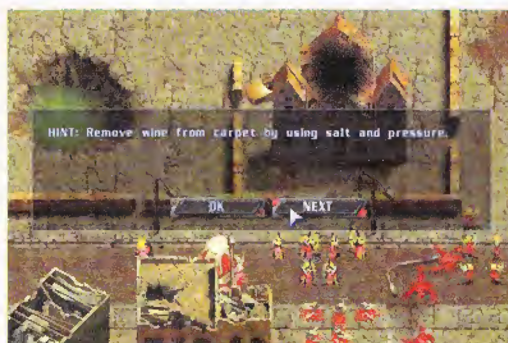
Pod stromeček jsme vám nachystali dvoucédéčkovou real-time strategii K.K.N.D.2. Co vás v ní čeká a nemine? Princip znáte, harvestry těžíte olej, ten vám přidává kredity, za které stavíte budovy a jednotky. Je tu spousta pěšáků (roboti Série 9 mají výhodu, nedají se přejet tankem), sebevražedné jednotky beroucí s sebou na onen svět i okolí, různé kulometné, raketové, plazmové a laserové jednotky. K dispozici jsou i obojživelníci, vzdušný transport, stíhač a bombardér. Můžete si vyrábět vlastní jednotky, přičemž si zvolíte, zda chcete malý, střední či obrovský tank, a podle volného místa do něj ještě zabudujete lepší brnění, rychlost, rušičku radaru, případně samoopravování. Pokud ale od KKND2 čekáte nějakou velkou invenci, ve hře ji nenajdete, je to prostě klasická real-time strategie se třemi stranami. Nicméně, podařený klon může být stále zábavný, a to KKND2 určitě je, zvláště pro stratégy se smyslem pro humor.

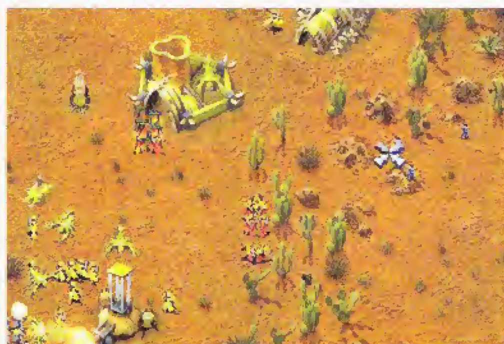
skoro všechno	
rychlý posun, odznačení jednotek	
vytvoří skupinu	CTRL + 1…9
vybere skupinu a vycentruje na ni obrazovku	ALT + 1…9
„uloží" pozici na mapě	CTRL + F5…F8
přesun na uloženou pozici	F5…F8
info o jednotkách	I

Minimální požadavky
P133, Windows 95, 98, NT 4.0, 16 MB RAM

Instalace
Spusťte soubor SETUP.EXE na prvním CD.

Manuál
Manuál v elektronické podobě se nachází v adresáři Extras\Manual na prvním CD. Prohlížeč souborů PDF v adresáři Extras\Acrobat Reader.





+dále na cedéčku

Obrázky
- Battlefield 1942
- Dark Age of Camelot
- Industry Giant 2
- Mrazík
- Project Eden
- Robin Hood
- Z: Steel Soldiers

Shareware
- ICQ 2000b
- Mass Downloader 2
- Napigator 1.14
- Nezapomeň 3.36.4
- Váha 1.6
- Winamp 2.7
- WinTune 1.0.43

Updaty
- Crimson Skies v1.02
- Might & Magic 6 CZ v2.1
- Red Alert 2 v1.02
- Starship Troopers 1.1

Databáze starších čísel

Od čtenářů

DirectX 8.0

Battle of Britain

Rowan

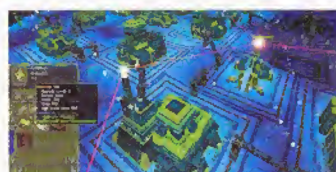


Bitva o Británii je pro spoustu z nás velice poutavým tématem, a to jak v knižní, televizní nebo třeba i herní podobě. Nejnovější počin od Rowanů vůbec nevypadá špatně. Naštěstí tu máte demoverzi, takže se můžete podívat sami.

pohyb	
výkon motoru na 100 %	
podvozek	
klapky	
brzda podvozku	a
otevření kokpitu	
střelba	
přepínání zbraní	a
pohledy	…
vyskočení z letadla	+
pauza-mapa	

Battle Isle Andosia War

Blue Byte



Nejnovější díl slavné série Battle Isle strategií určitě ani tentokrát hráče nezklame, nicméně trochu doplácí na jistou překombinovanost. A mimochodem – hru vyvíjela slovenská firma Cauldron, autoři Spellcrossu.

kamera	+
výška kamery	
pohyb	
perspektiva kamery	…
StratCam/TacCAM	
zoom	
výběr	
menu/info	

Sacrifice

Shiny/Interplay



Graficky naprosto neskutečně povedená strategie od tvůrců geniálního MDK a neméně zajímavého Messiah. Doporučujeme vám nejprve zkusit tutoriál, který vás do hry vtáhne určitě lépe než my.

pohyb	
zoom	
menu činností a formací	na příšerce
označování	
potvrzování	
rozhlížení	+
přepínání kouzel	
vytvoří skupinu	+ …
vybere skupinu	…
vybere nepřiřazené jednotky	
save	
load	



+ovládání cd

CD je rozděleno na několik oblastí – hratelné demoverze, shareware (volně šiřitelné programy), updaty („opravy" komerčních her), rubriku ***Od čtenářů*** a ***Obrázky 0609***. Vybranou demoverzi můžete nainstalovat, a poté přímo z menu spustit, případně si přečíst, co vám o ní chce říci výrobce. Nakonec ji můžete z menu odinstalovat, aby vám zbytečně nezabírala místo na disku. Vlevo najdete ikony signalizující, zda hra využívá 3Dfx, Direct3D (pokud hra 3D kartu vyžaduje, najdete tuto informaci v minimální konfiguraci) nebo se dá hrát po síti. V levém dolním rohu se nachází ikonka Nastavení, kde si můžete změnit jazyk a přepnout menu na celou obrazovku, což je výhodné, pokud Windows běží ve vysokém rozlišení – nebudete mít problémy s čitelností fontů. Přepínat můžete i pomocí kombinace kláves ALT + ENTER. V sekci ***Ovladače*** můžete nainstalovat DirectX 7 (To je nutné pro spuštění skoro všech her. Pokud se vám objeví chyba, že hra nemůže najít knihovnu DDRAW.DLL nebo DPLAYX.DLL, je to proto, že nemáte DirectX nainstalován.).

+cheater

Sháněli jste nějaký starší cheat a nemohli jste ho sehnat? Určitě se vám to už stalo. Ale až se vám to stane příště, stačí se podívat na naše CD, kde jsme v menu zpřístupnili každý měsíc aktualizovanou elektronickou databázi cheatů, jednu z těch, které byly uveřejněny ve starších Levelech.

+od čtenářů

Jako každý měsíc v této rubrice naleznete spousty prográmků, které jste nám poslali. Protože k nám do redakce proudí už docela slušná řádka příspěvků, musíme si specifikovat alespoň základní pravidla: Pokud nám chcete něco poslat, doporučujeme na disketu přiložit dopis v elektronické formě. Oproti papíru má jednu ohromnou výhodu – nedá se nikam založit. Pokud posíláte diskmag, nemůžeme vám bohužel zaručit, že ho budeme každý měsíc pravidelně zveřejňovat; jsme limitováni celkovou velikostí místa vyhrazeného této rubrice. Rovněž není v našich silách vracet diskety (lepší je tedy použít e-mailovou adresu levelcd@vogel.cz), ani programy s autory konzultovat. Kontakt na sebe ale uvést nezapomeňte!

Pacific Warriors
VIRGIN



Střílečka s letadly z prostředí druhé světové války. Třeba to někoho bude bavit.

pohyb	nebo
rychlost	
střelba	SHIFT
změna primární zbraně	
střelba sekundární zbraní	ALT
sekundární zbraně	

Severance: Blade of Darkness
CODEMASTERS

Blade, jak výrobci dříve říkali této hře, je námětem velice podobná akci s mečem Die by the Sword nebo novějšímu Drakan. Ale jak doba postupuje, zlepšují se i hry. Kdo tedy miluje tento herní žánr, má se opravdu na co těšit.

rozhlížení	
pohyb	
běh	
tichý pohyb	SHIFT +
útok	
obrana	pravý ALT
skok – šplh	
vysunutí nebo zasunutí zbraně	
otevření, sebrání atd.	ENTER
přepínání zbraní	PGUP
přepínání předmětů	HOME
přepínání štítů	INS
přepínání pohledů	

No One Lives Forever
FOX INTERACTIVE



Austin Powers v sukni a na obrazovkách monitorů, tak nějak by se ve zkratce dala definovat nejnovější špionážní 3D akce, kde nic ze „zajetých standardů" akčních her není svaté. Parodie, jak má být. Pobavte se.

pohyb	
úkroky	
běh	SHIFT
skok	ENTER
skrčení	
otočení se	BACKSPC
střelba	levý CTRL nebo
používání předmětů, otevření dveří atd.	
nabíjení zbraní	
přepínání zbraní	a
schovat zbraň	
pohled nahoru a dolů	PGUP PGDOWN
vycentrování pohledu	

Sheep
EMPIRE



Pasák ovcí, to je role, které se musíte ujmout v logické hře Sheep. Ovce jsou ve skutečnosti superinteligentní mimozemské entity. Ale chovají se jako… ovce. V časovém limitu je dostaňte do bezpečí.

pohyb, použití	
běh	SHIFT
aktivace/plazení	levý ALT
křik/pokládání dobrot	
mapa	TAB
pauza	

Polda 3
ZIMA SOFT

Bývalý policista Pankrác, teď jako soukromý detektiv, pátrá po zmizelém manželovi…

pohyb, použití	
rychlý posun po mapě	2 ×
inventář	vyjetí kurzorem na horní okraj obrazovky

Zeus
IMPRESSIONS/SIERRA



Nejnovější budovatelská strategie od tvůrců her Caesar a Pharaoh se již podle názvu odehrává ve starověkém Řecku.

Project IGI
EIDOS



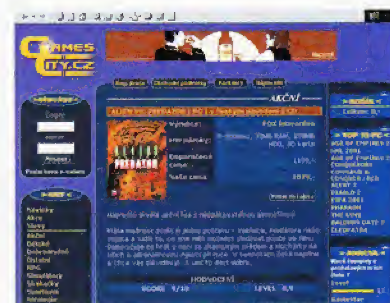
Taktická špiónská akce, ve které se podíváte do spousty lokací ve východní Evropě. Práce vojenského agenta na nepřátelském území není žádné peříčko. Po rozpačitě přijatém Hitmanu má být tohle to pravé předvánoční železko v ohni Eidosu.

pohyb	
střelba	
jiná střelba	BACKSPC
reload	ENTER
akce	SHIFT
plazení se	pravý CTRL
skok	
dalekohled	
mapa	
běh/chůze	
zoom	PGUP PGDOWN
přepíná různé typy zbraně	…
ostřelovačka	
LAW	
střelba	
lékárnička	

Soutěž s herním online obchodem

www.gamescity.cz

Dnešní soutěž jsme připravili s online herním obchodem Gamescity – a tomu také odpovídají ceny. Vždyť dnes máte možnost získat některý z těchto produktů – jeden MS Sidewinder Force Feedback Wheel, dva MS Sidewinder Plug&Play Gamepady, tři hry Age of Empires 2 včetně datadisku Conquerors, dvě hry Metal Gear Solid a konečně i dva letecké simulátory z 2. světové války Combat Flight Simulator 2. Tak to je vše. Teď už jen, co musíte udělat pro to, abyste vyhráli. Odpovězte na všechny otázky a korespondenční lístek označený „Level soutěž 12-00" pošlete na adresu Vogel Publishing, PO Box 77, Praha 8, 186 21 nebo elektronicky na adresu soutez.level@vogel.cz.



Otázky

1| V kterém roce se poprvé objevil v obchodech počítač ZX Spectrum 48, prakticky otec herních počítačů?
a) 1975
b) 1967
c) 1982

2| Kolik kláves najdete na standardní numerické klávesnici?
a) 17
b) 19
c) 21

3| Na jakou velikost byla omezená základní paměť v DOSu?
a) 640 kB
b) 1024 kB
c) 4 MB

4| Jaká je adresa internetového obchodu Gamescity?
a) www.gamescity.cz
b) www.mestoher.cz
c) www.gamesmesto.cz

5| Vyjmenujte alespoň pět zahraničních distributorů her.

Ceny v dnešní soutěži

1x MS Sidewinder Force Feedback Wheel

2x MS Sidewinder Plug&Play Gamepad

3x Age of Empires 2 + Conquerors Datadisk

2x Metal Gear Solid

2x Combat Flight Simulator 2

SOUTĚŽ s



V tradici kultovního sci-fi filmu Heavy Metal přichází pokračování s názvem Heavy Metal 2000, ještě drsnější a dobrodružnější sci-fi než kdykoliv předtím. Když se dostane vesmírnému pirátovi Tylerovi do rukou klíč od komnaty nesmrtelnosti, stane se z něj vraždící psychopat, připravený zničit všechno a všechny, kdo se mu připletou do cesty. Po jeho spustošení klidné planety Eden povstane z prachu popela mstitel, aby zničil zlého Tylera, zachránil unesenou sestru a opět nabyl klíč k nesmrtelnosti. V tomto neobyčejně zajímavém a drsném filmu uslyšíte řadu známých rockových skupin.

Ve spolupráci s distribuční firmou Bonton Home Entertainment, Bohemia Interactive a hudebním vydavatelstvím BMG jsme pro vás připravili soutěž s legendárním filmem Heavy Metal 2000, který přichází v současné době do videopůjčoven a prodejen. Šest z vás má teď možnost vyhrát dvě videokazety s tímto filmem, dva CD soundtracky a dvě počítačové hry Heavy Metal: F.A.K.K. 2. Odpovědi posílejte jako obvykle na adresu redakce, Level P.O. Box 78, 186 21 Praha 8. Na obálku nebo korespondenční lístek napište heslo F.A.K.K. 2.

V jaké produkci vznikl první film Heavy Metal?

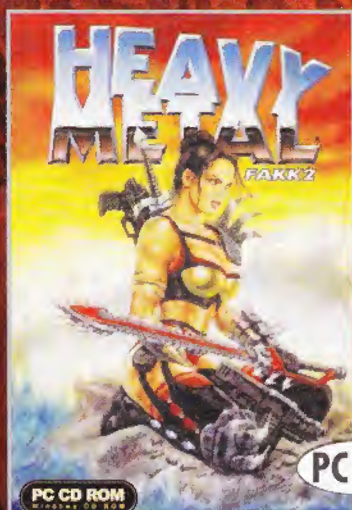
- a) v produkci Ivana Reitmana
- b) v produkci Larse von Triera
- c) v produkci Ignáce Beňi

Na obou dvou hudebních CD Heavy Metal zpívá stejný zpěvák, který dokonce v originálním znění mluví jednu z hlavních postav filmu. Kdo to je?

- a) Michael Jackson
- b) Ricky Martin
- c) Billy Idol

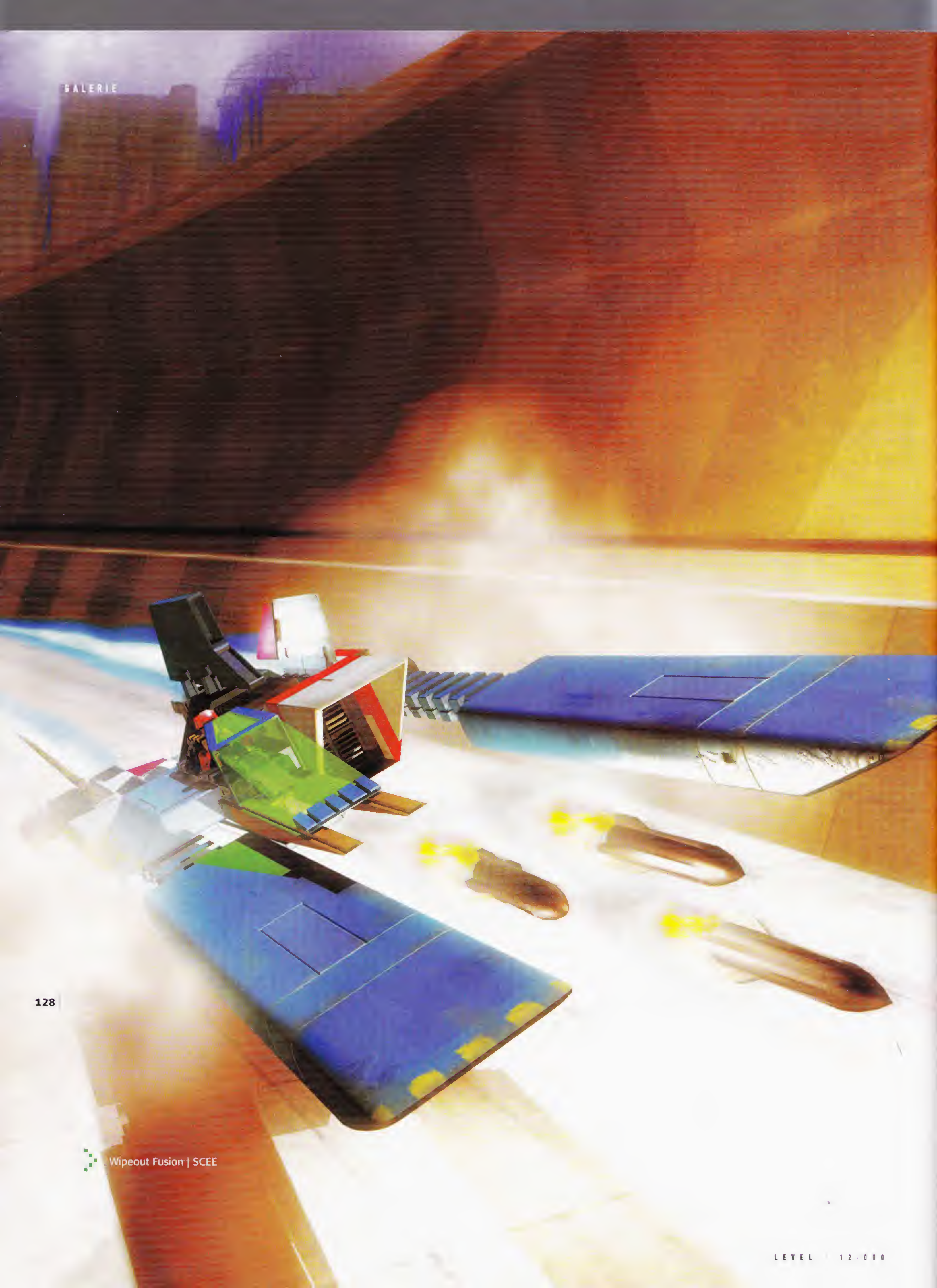
Jak se jmenuje hlavní představitelka hry a filmu zároveň?

- a) Sandra Bullock
- b) Julie Strain
- c) Stanislava Peřinová









Wipeout Fusion | SCEE

Moto GP | NAMCO/SCEE





Plná hra na příštím Level CD:

Requiem: Avenging Angel









Aby se vám lépe startovalo do nového milénia, nachystali jsme pro vás do lednového Levelu plnou hru Requiem: Avenging Angel. Jedná se o souboj mezi nebem a peklem ve sci-fi kabátě, který vám velmi ohleduplně připomene, že v budoucnosti můžeme počítat naprosto se vším, jenom ne se soucitem.

Requiem je technicky velmi zajímavě naprogramovaná 3D střílečka. Jádrem je tři roky vyvíjený Portal engine, který má až podezřele mnoho prvků společných s parametry enginu použitého ve hře Half-life. Dalším charakteristickým znakem je velmi dobře provedená optimalizace pro slabší počítače, na kterých Requiem v přítomnosti jakékoliv 3D karty běhá i na nejvyšší detaily jako po másle. Díky Portal enginu si grafici mohli dovolit spoustu vychytávek v podobě velkorysých staveb, monumentálních svatyní a megalomansky pojatých úrovní, kde si na nedostatek prostoru pro manévrování rozhodně nebudete moci stěžovat. Už žádné uzoučké chodbičky, žádné místnosti přeplněné předměty, kvůli kterým se nemůžete ani otočit, žádné nízké stropy, ani stopa po nějakém zbytečném uskromňování.

Z obvyklých vlastností počítačem řízených protivníků, kterých je opravdu dost, si můžete velkou červenou fixou podtrhnout zejména slovo inteligence. Vojáci společně s roboty, na rozdíl od zuřivých a zaslepených útoků zplozenců temnot, pochytili mnohé. Přesnost odstřelovačů ze Sinu, razanci a nebojácnost vojáků z Half-lifu a vypočítavost botů z Quaka. Umí toho opravdu hodně, přičemž schovávání se za předměty je pro ně běžnou samozřejmostí. Zbraní je celkem málo, a proto bylo nezbytné doplnit hru desítkami kouzel (muší útok, rozpuštění nepřítele solí...). Většina kouzel se dá použít současně se střelbou, což se náramně hodí – zrychlení, ovládnutí nepřítele nebo oživení mrtvoly se stanou vítanými pomocníky na cestách doprovázených agonickým nářkem miliónů zatracených duší odsouzených k věčnému utrpení.

Takže až budete znavení dárky a přecpaní cukrovím, můžete se s chutí pustit do téhle démonické akce.

LEVEL

Prestižní magazín počítačových her | VI. ročník

TOTO ČÍSLO VYŠLO V NÁKLADU 68.950 KUSŮ

Jan Herodes
ŠÉFREDAKTOR

Ondřej Průša
ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA A REDAKTOR CD

Petr Bulíř
Radek Friedrich
REDAKTOŘI

Wanda Prokopová
t. (02) 218 08 722
ASISTENTKA REDAKCE

Andrej Anastasov
David Tureček
Dita Eckhardtová
Jakub Tureček
Karel Drda
Martin Bach
Miroslav Zeman
Michal Rybka
Ondřej Malý
Ondřej Zach
Pavel Zvěřina
Václav Vlček
Pavel Dobrovský
Václav Kubálek
STÁLÍ EXTERNÍ PRACOVNÍCI

Derek dela Fuente
ZAHRANIČNÍ DOPISOVATEL

Jitka Bartková
KOREKTORKA

Cinemax, s. r. o.
Matěj Syxta
Jan Moravec
Milan Kratochvíl
Tonda Hejl
Lukáš Honzák
VÝROBA A DESIGN

Jana Davídková
ASISTENTKA VÝROBY

Martin Tryščuk & Level
FOTO

Vogel Publishing s. r. o.
VYDAVATEL

Pavel Filipovič
JEDNATEL VYDAVATELSTVÍ

Milan Loucký
ŘEDITEL VOGEL COMPUTER MEDIA

Jana Zahálková
t./f (02) 218 08 744
INZERCE

Petr Moláček
Martina Šťastná
MARKETING

Jan Dvořák
t. (02) 218 08 922
DISTRIBUCE

Markéta Křížková
t. (02) 218 08 944
PŘEDPLATNÉ

Moraviapress, a. s.
OSVIT A TISK

• • •

Podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Brně pod č. j. P/2-73/97 ze dne 8. 1. 1997

Distribuci zajišťuje síť dceřinných společností PNS, a. s., (ÚDT, Transpress, 7RX, Moravaprint, Severomoravská distribuční), Mediaprint & Kapa, Pressegrosso, s. r. o.

Na Slovensku Mediaprint Kapa, s. r. o.

• • •

Počet tištěného a prodaného nákladu ověřuje ABC ČR, Na Florenci 3, Praha 1.

• • •

ADRESA
Level – Vogel Publishing s. r. o.
Sokolovská 73, 180 00 Praha 8
t. (02) 218 08 566, 218 08 568
f (02) 218 08 500
e-mail level@vogel.cz, levelcd@vogel.cz
web http://www.level.cz

PŘEDPLATNÉ NA SLOVENSKU
Magnet Press Slovakia, s. r. o.
Teslova 12, P.O.Box 169
830 00 Bratislava 3
t. (+421 7) 4445 4628
f (+421 7) 4445 4628
e-mail magnet@press.sk

VYDAVATELSTVÍ VOGEL PUBLISHING S. R. O. VYDÁVÁ ČASOPISY AutoEXPERT, CHIP, IT-NET, LEVEL, MEDIAshop, MM Průmyslové spektrum, Počítač pro každého